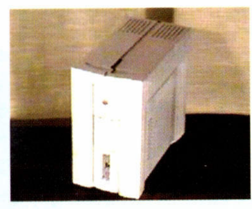


laiyin掃描製作
模拟时代.COM
WWW.EMUTIME.COM
THE EMULATOR MAGAZINE
2004.7/8合刊
27
RMB 13.8
重生！
Rebirth
强势参入：
凯伟模拟游戏新闻网
KLK大大
中华模拟器联盟
秋天大大
格斗中国
Hack
团队参入
李可文前辈，
一路走好！
超值
3CD
只售13.8￥

PCFX预告篇

收到最新消息，最强大的PCE模拟器magicengine即将在下个月推出新版本。早在一年多以前，magice--ngine就放出消息会加几对PC-FX主机的模拟，当时



还放了些图片出来，可是间隔了很长时间都再没有消息。最近作者在主页上公布了magicengine1.0版和magicengi--neFX版的发布时间，PC-FX是以美女游戏著称，3D效果几乎是没有。期待了PC-FX上的美女游戏的朋友们这次有机会看情况那些美女到底美到什么程度了。







PC-FX GA
PC-9800シリーズ用
●標準価格46,000円(税別)●好評発売中







Dreamcast 全接触

说起dc模拟器，谁都非常期待icaurs，但它只是喜欢放截图来吊人胃口，就是不放测试版。现在好了，chankast的出现满足了大家的愿望，于是大家都把放了很久的dc碟拿出来测试，还把图片贴上来作交流，中国人就是齐心嘛。

尽管大家的一番努力，总结出下面的心得：模拟器只支持带引导的盘，正版和不带引导的无视。

直接读光盘麻烦，用虚拟光驱载入iso再玩就比较好。

速度要看电脑的配置，不支持sse指令的cpu运行不能，还要装dx9。

界面比较简单，手柄可以直接设置，挺方便的。

部分2d游戏都会比较慢，3d游戏基本能顺利的跑起来。

对win2000以内的系统支持不是很好，推荐用xp。

记录起来不是很方便，要注意把记忆卡文件的只读属性去掉。

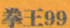
目前支持的游戏大作有：

- 灵魂力量
- 生化veronica
- 疯狂的士
- 莎木
- 梦美

- 高达online
- capcom vs snk2
- 街头涂鸦
- capcom和彩京对战麻将
- 私立学院2

- 托尼滑板2
- 世嘉钓鱼
- 梦幻之星online
- 能量宝石
- 樱大战3

- 零式枪手2
- 街头霸王3
- 式神之城2
- 钻头先生
- 索尼克2
- 拳王99

















Dreamcast 全接触





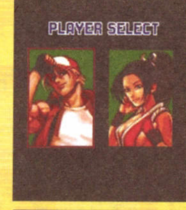




随着手机的性能越来越强，游戏商都开始为手机制作游戏了，很多大作都有了手机版。

诺基亚的ngage是专门用来玩游戏的手机，上面的游戏不多，但都是些有名气的。

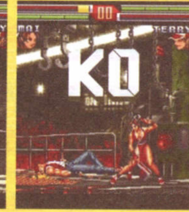
借着推出新型号ngage-qd的声势，诺基亚准备推出热门游戏kof，看画面效果和gba版的差不多，不过由于ngage的屏幕比gba小，所有真正能达到怎么样的效果还不知道。

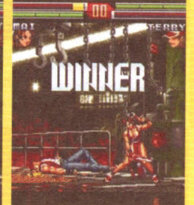












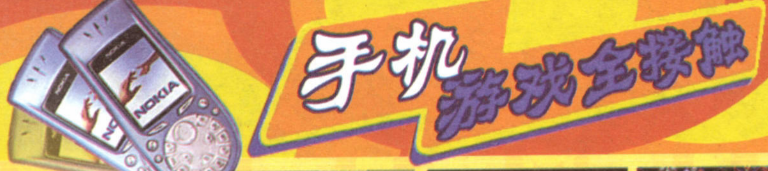
说起能玩游戏的手机，日本docomo公司期下的手机也是功能强大的，上面的游戏非常多，日本方面的厂商都会大力的支持。

刚完成连载的机动战士敢达seed推出了手机版，游戏类型有很多，战棋类、方块类、动作类都有。














以前在街机上玩过的炸弹人方块现在推出手机版，小小的屏幕也能支持两人对战画面，还有游戏地图，休闲用的佳品。











SD敢达系列一直都很有人气，现在万岱公司在手机上推出了3D格斗版的SD敢达游戏，人物可以放大缩小，还可以换武器，效果不错。

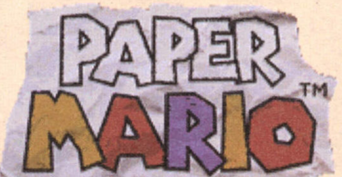








隐藏人的隐世宝藏

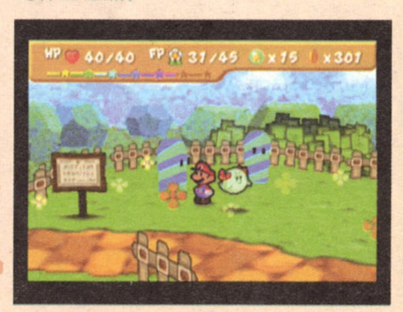


纸片最高！！

本期隐藏人介绍给大家的，是老任制作的，充满了童心和各种有趣小玩法的、被称为“神作”的、“纸片Mario”！！除了在N64上发售外，最近还有中文神游版。无论喜欢Mario与否、无论喜欢RPG与否，都要玩哦！

无限的心

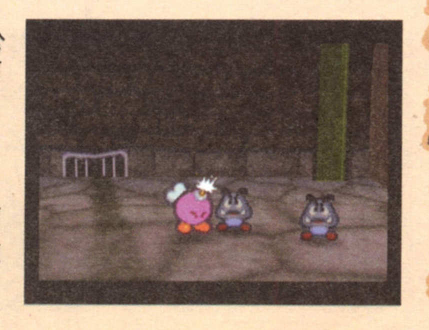
在游戏初期，从蘑菇镇向东出发，来到这块有路牌的空地，空地上有三个蓝色的不知名生物，其中最左边那只，眼睛会一直盯着Mario，而只要Mario绕着它打圈跑，音乐就会改变，并偷出“心”，而且可以无限的偷，在初期是个不错的补血地点。





特殊first攻击

在有Bombette（炸弹妹）加入后，可以利用她的爆炸能力实施“首先攻击First Attack”，方法是发动她的炸墙的特殊能力（按C↓），只要计算好提前量，刚好炸中敌人，就可以进行“首先攻击”转入战斗画面，攻击会对敌人造成很大伤害，更好的是，这次攻击是不耗FP的。







原祖Mario和原祖Mario音乐

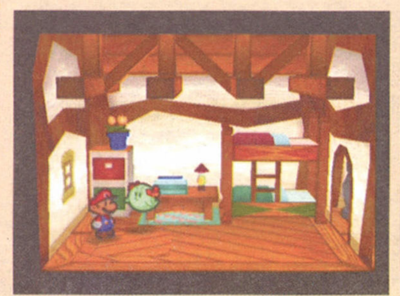
在鬼屋的第一层，有个箱子和大罐，只要Mario踏着箱子跳入大罐，就会变成原祖版Mario，音乐也会随之改变，只有离开这个房间或再次跳入大罐，才会恢复。另外，每次进入新的一章情节，等待一会儿，也会奏起原祖Mario音乐。





路易的日记

在取得“跳坐”能力后，会到Mario的家，在房间一块特别的地板上一“坐”，就可以来到路易的秘密小基地，他平常会在这里写日记，在日记中，他会抱怨这次冒险又没有他的份，另外路易的日记还有很多小小的心情记录。





光与暗的传说

——光明力量系列回顾



光明力量对于从PS开始接触游戏的朋友可能会有点陌生，但对于老一点的玩家来说，却有着非凡的意义。纵然是略显老套的剑与魔法，但它却在你面前划出了新的世纪；即使是匆匆的悲欢离合，却能让你至今记忆犹新，他可是SEGA十年的奠基者与见证人。

《DQ》有崛井雄二，《FF》有板口博信，任何一部著名游戏作品的背后都会有一个日本游戏界神一般的人物。那么“光明之父”又是谁呢？就名声而言，也许没有上述几位制作大人那么厉害，但是他们却凭着自己对游戏的独到理解向最高的游戏殿堂不断努力。《DQ》大家都应该知道吧，他的制作人和光明力量有着非常重大的关系哟。他们就是——高桥宏之、高桥秀五兄弟。在制作了《DQ 2》之后，其制作人高桥兄弟决定开发一个能发挥自己真正才能的游戏，“自由而无拘束地创造游戏就是我们的最高理想！”正是他们的制作意念。他们并没有选择SFC，而是MD，并马上为其带来了最新开发的系列《光明与黑暗》。



《光明与黑暗》发售于1991年的3月。这部游戏的开发阵容除了高桥兄弟这对核心之外，还有同为当年“DQ打铭者”的内藤宽。另外SEGA当时对第三方软件商采取了相当友好的合作态度，为此特地成立了一个以高桥兄弟为主导的SONIC制作小组，并为游戏开发提供了必要的资金和技术支援，为以后的光明力量系列开发奠定了良好的基础。《光明与黑暗》是以3D迷宫为特征的RPG，其由主观视点进行游戏系统，丰富多彩的背景舞台，让人倍感震撼的战斗效果，令人耳目一新的指令选择界面，多职业系统等诸多要素的组成。但与其成功的系统相比，游戏剧情却略显单薄。尽管当时这个游戏并没有引起什么反响，但是却为以后的经典光明力量系列，打下了深深的伏笔。



光与暗的传说
——光明力量系列回顾



在《光明与黑暗》热卖的强劲鼓舞下，1992年3月左右，《光明力量-众神的遗产》推出了，游戏将一个剑与魔法的古代神话世界真实地再现在玩家的面前。在当时S.RPG领域正由《火焰之纹章》，





《梦幻模拟战》和《奥伽战略》三座大山统治着。与《光明与黑暗》不同，高桥兄弟将此制作以S.RPG模式表现出来，并意图以次突破那三座大山所达到的境界，而这也就成为了以后该系列系统的标准模式。人物设计尽管赶不上《火焰之纹章》等，系统也是传统的ADD（龙与底下城）系统，但是画面上却采用了伪3D技术，以及战斗有大魄力的必杀技的演出，在当时是一个创举。还有游戏的另一突破就是角色数的大幅增加，玩家们可以根据自己的喜好，重点培养自己喜欢的职业，锻炼自己喜欢的角色来战斗，这一点毫无疑问使游戏变得更加丰富多彩。事实证明《众神的遗产》是MD中期最具代表性的作品，不但是在日本引起了不少反响，就连欧美也引起了轰动，累计全球销量达80万本以上，这也大大增加了高桥兄弟的信心。





如果说《光明力量-众神的遗产》在剧本构成，画面表现方面还存在着让人不满意的地方。那么在1993年10月推出的《光明力量2-远古的封印》则可当之无愧地称为该系列的经典。《远古的封印》在《众神的遗产》基础上进行了全面的强化，游戏的音乐、效果、系统大幅度提高，让铁杆大呼过瘾。另外加入了许多新的要素如隐藏同伴的获得以及由此引发的不同关联事件等。





SHINING FORCE II

但是，游戏中存在着几个无赖的秘籍，严重影响的了游戏的平衡性，应该说是个遗憾。在剧情上此次的“光之英雄”不再有大人主演，而是变成了一个普通的平民孩子，在战斗中不断成长。尽管《远古的封印》已经为我们展现了其独有的魅力与成熟，尽管SEGA也为其投入了高额的广告宣传费用，然而在当时SFC上的《FF》、《DQ》等众多力作的强压下，该作品在日本却并没有取得令人满意的销量。



在MD上的《光明力量-众神的遗产》、《光明力量2-远古的封印》激战期间，高桥兄弟领衔的SONIC小组并没有放过其他展示光明力量系列魅力的舞台，同时介于与SEGA之间的亲密关系，因而当时SEGA风靡一时的掌上游戏机GAME GEAR变成了理所当然的选择。于是在1992年末及1993年初，两部光明系列外传性质的作品《光明力量外传 – 远征!

光与暗的传说
——光明力量系列回顾











奔向邪神之国》和《光明力量外传－邪神的觉醒》在GG上推出了。由于GG与MD硬件性能上的差距，这两部作品在各方面自然很难有所突破，但是作为掌机而言，游戏性与耐玩度都是空前的。有鉴于此，SO--NIC小组打铁趁热在1995年6月推出了外传的完结篇《光明力量外传－最后的斗争》。GG这三部作品更重要的意义在于补充了前几代的剧情，完善了整个故事情节。





由于GG掌机的机能所限以及其流行性，这两部作品并未很好的被玩家所广泛接受。在1994年4月，MEGA CD版《光明力量 CD》推出。这部作品是以GG上两作外传的故事剧本进行重新制作的。借助着CD的大容量，光明力量CD的各方面表现足以与《光明力量－远古的封印》相媲美，因此该作被称为当时许多SEGA游戏专门制定评为MEGA CD主机必携的一款佳作！然而，MEGA CD并未广泛流行，加之"次时代"的来临，SEGA



光与暗的传说
——光明力量系列回顾



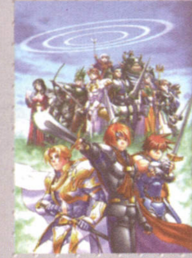
的新主机SS吸引了众人的目光，使得这部作品与GG上的两作一样落得同样的结果，实在是感觉到非常的遗憾。

其后，SS上被认为最具影响力的S.RPG《光明力量3》破茧而出了。这是时隔正统前作5年后的接班人。由于剧情的庞大，该作品共分为了三个剧本于1997~1998年间推出，这分别是王都的巨神，猎物是神子和邪恶的冰壁宫。这段时间应该是广大SS FANS对于“土星情结”最后的美好回忆吧，因为就在98年5月SEGA正式宣布了退出新主机DC。即使如此FANS们对其的热情丝毫未减，《光明力量3》的冲击深深震撼着每个玩家的心。作为高桥兄弟的倾心之作，《光明力量3》全部三个剧本分别以38、36、38的高分均荣幸入选了日本最具权威的专业游戏杂志《FAMI通》的“游戏殿堂”，因此把它看作是该系列的巅峰之作也是毫无争议的。

在次时代主机的高性能辅助下，其声光效果不是MD可以比较的，游戏的剧情采用3路主角挺进也是个创举。游戏依然承袭该系列惯用的图表式菜单、插入式对话框，而人物则做成了全3D模式。此次可使用的角色达到系列之最的60人！每个剧本都将有20名性格各异的同伴与你并肩作战，当然还有些同伴是隐藏的或需要你通过三个剧本的联动来获得。武器系统方面也是前所未有的丰富，达到20多种。职业系统除原来的骑士、魔法师等外还增加了驯兽师。











可以说该部作品是非常优秀的。无奈SS在和PS的斗争中输了，光明力量也和当时众多维护SS的游戏一样，在其后的几年跌入低谷。



2004年SEGA决定了在GBA上推出《光明力量-黑暗龙的复活》。该作品为1992年在MD上发售推出的系列修正复刻版，游戏中除了保留原作细致的画面与充满战略性的战斗系统之外，也将战斗的战略要素加以提升，而且在画面方面还追加了角色的很多细节动作，使游戏整体感觉上更加完整（完美？）。另外该作也追加了3名新的角色登场，并透过独特的卡片系统组合，让战斗中追加全新的战术乐趣。





2004年5月2日随着GBA版《光明力量-黑暗龙的复活》的发售，SEGA宣布了这个巨作系列将全线复活！SEGA公布了其官方Http://Shining-World.jp，并决定发布PS2上的两款新作《光明力量眼泪》和《新光明力量》（暂名）。根据官方透露，《光明力量眼泪》的游戏类型将为ARPG，定于2004年冬发售。而《新光明力量》则为一款与网络相关的RPG，定于2005年发售。光明力量系列最新力作能否再现当年SEGA王牌RPG的风采还有待时间证明。

在距1992年12年的今天，光明力量终于要推出最新的作品，应该说，在我们中国，12年，就代表我们的年纪过了一轮，是一个新的开始。同样希望光明力量和高桥兄弟，能够十年磨一剑，重现当年的辉煌。



GAME BOY ADVANCE 本月推荐

1503 － 哈利波特与阿兹卡班的逃犯



游戏产地：USA 游戏类型：ARPG
发行公司：Electronic Arts 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：128
语言种类：Multi
推荐等级：★★★★




游戏介绍：《哈利波特》系列游戏的最新作，在游戏中体验哈利就读霍格华兹学院 3 年级时的魔法与危险事迹。

1504 － 东京魔人学院－符咒封禄

游戏产地：Japan 游戏类型：CAG
发行公司：Marvelous Interactive Inc.
记忆模式：SRAM 释出单位：Supplex
容量大小：128 语言种类：Japanese
推荐等级：★★★





游戏介绍：游戏中玩家将化身为一名“符咒师”，并藉由收集“符咒（卡片）”来制作自己的独特牌组，并与潜藏在东京的各种邪气或魑魅魍魉进行战斗。

1506 － 豆仔口袋方块



游戏产地：USA 游戏类型：PUZ
发行公司：Majesco Sales 记忆模式：EEPROM
释出单位：Rising Sun 容量大小：128
语言种类：English
推荐等级：★★




游戏介绍：美国所流行类似跳豆会自己翻滚的一种玩具“大力豆”，有各种人物造形供人收集赏玩，现在改成了GBA的益智游戏。

1509 － 古惑狼与紫色宝贝龙

游戏产地：USA 游戏类型：ACT
发行公司：Vivendi 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：128
语言种类：English
推荐等级：★★★★★






游戏介绍： 袋狼的死对头Neo Cortex博士与宝贝龙的死对头Ripto将携手合作，准备联手除掉它们，当然袋狼与宝贝龙也不会坐以待毙。

1510 － 宝贝龙与橙色古惑狼

游戏产地：USA 游戏类型：ACT
发行公司：Vivendi 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：128
语言种类：English
推荐等级：★★★








游戏介绍： 袋狼的死对头Neo Cortex博士与宝贝龙的死对头Ripto将携手合作，准备联手除掉它们，当然袋狼与宝贝龙也不会坐以待毙。

1511 － 卡片决斗高手-永恒的传说

游戏产地：USA 游戏类型：RPG
发行公司：Atari 记忆模式：EEPROM
释出单位：Venom 容量大小：128
语言种类：English
推荐等级：★★







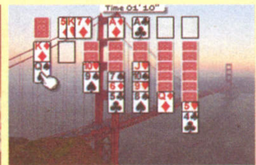


游戏介绍： 玩家将从扮演角色的祖父那里继承了极珍贵的“Duel Masters”牌卡，而这套牌卡被一名神秘男子偷走，因而引发一连串引人入胜的故事剧情。

1523 – 终极卡片游戏

游戏产地：USA 游戏类型：CAG
发行公司：Telegames 记忆模式：EEPROM
释出单位：Independent 容量大小：128
语言种类：English
推荐等级：★★★







游戏介绍： 网罗各种经典的纸牌游戏玩法，让您在闲暇的时候打发时间。

1525 – 茶茶丸Jr.传承记

游戏产地：Japan 游戏类型：ACT
发行公司：Pacific Century
记忆模式：EEPROM 释出单位：Rising Sun
容量大小：32 语言种类：English
推荐等级：★★









游戏介绍： 红白机经典游戏在GBA出的新一版，忍者动作过关游戏。

1526 – 玛莉欧对大金刚

游戏产地：Japan 游戏类型：ACT
发行公司：Nintendo 记忆模式：FLASH
释出单位：Caravan 容量大小：128
语言种类：Japan
推荐等级：★★★★★











游戏介绍： 游戏中玩家将扮演身为玩具工厂主任的玛莉欧，设法将永远的死对头大金刚所偷走的"迷你玛莉欧"玩偶找回来。

1528 – 荣誉勋章–渗透者

游戏产地：Japan 游戏类型：ACT
发行公司：Electronic Arts
记忆模式：EEPROM 释出单位：Rising Sun
容量大小：128 语言种类：Japanese
推荐等级：★★★★★







游戏介绍：改善了前作因3D视野操作不易，画面粗糙之缺点。改为俯视角画面进行游戏，重现二战时期之战场，任务故事内容精采不容错过！

1530 – 光明力量–暗黑龙的复活

游戏产地：USA 游戏类型：RPG
发行公司：Atlus 记忆模式：SRAM
释出单位：Trashman 容量大小：64
语言种类：English
推荐等级：★★★★









游戏介绍：本作为1992年在MD上发售推出的系列修正重制版，游戏中除保留之前细致的画面与充满战略性的战斗系统外，另外也将战斗的战略要素更加提升。

1531 – 米老鼠–口袋旅游胜地

游戏产地：Japan 游戏类型：ACT
发行公司：Nintendo 记忆模式：FLASH
释出单位：Caravan 容量大小：128
语言种类：Japan
推荐等级：★★★★









游戏介绍：本款游戏16种场景收录了各式各样种类的小型游戏，其中有4种小游戏还可以支持四人联机比赛对战，游戏内容非常有趣，是款老少咸宜的游戏作品。



模拟时代.COM

2004.7/8

执行主编：隐藏人

责任编辑：隐藏人　原石　文武　JOE　Pringles

美术编辑：寒羽

封面设计：加豪

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net　某人　白金之星　秋天　TIMON　大猩猩　宾宾　屎王　白河愁　Dadunu　亮亮　C.K　小翼　OEZ　李可文

由于部分原编辑离职，请各位投稿作者和约稿作者与现编辑联系稿费支付等事宜。原编辑一切行为与本刊无关！

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，谨防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活。



模拟时代.COM

中国模拟器作者李可文因病逝世



李可文，Dream系列模拟器作者，中国第一个独立开发模拟器的模拟第一人，北京大学学生，1979年9月18日生，2004年7月1日因肝病不幸逝世。

由于国内模拟器开发并不发达，所以，第一个开发出模拟器的李可文的事迹，在国内模拟圈流传得非常广，月前，李可文病重的消息，更掀起网友捐款的热潮，这在国内游戏界，是绝无仅有的。

可惜的是，李可文在进行手术前，就因病发逝世，终年24岁。此事一经报道，就在网上掀起纪念李可文的哀悼帖子，本期也将有专题报道。在此，也代表模拟时代同仁，对李可文先生，表示沉重的哀悼和思念！

DOLWIN WIP



Nintendo GAMECUBE游戏主机Dolwin 模拟器站点放出“Luigi's Mansion”游戏新的截图。但运行很慢的说~~~FPS为4。希望作者能改良并提升运速度。

DreamGBA TNG 1.4

李可文的DreamGBA TNG 1.4改进了对Famicom Mini 2



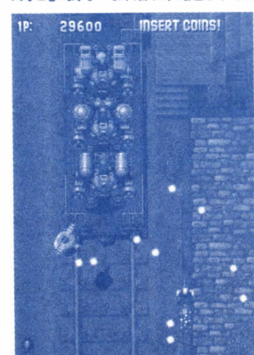


游戏的支持问题！它能更流畅的ARM7流水操作让Famicom Mini 2的游戏支持得更好；修正了一个256色文本背景下面的Bug，现在1082 – Jet Grind Radio (U)的背景模拟正常了；修正了一个OBJ窗口队列，当256色模式下一些游戏不再出现部分精灵块左移的情况，修正了1082 – Jet Grind Radio (U)游戏中活动的NPC图像；VBlank occurance的时脉变更到扫描线的开始时候，修正了028 – Iridion 3D的开始画面闪烁问题；增加了64Kb EEPROM存档支持，完成了4Kb EEPROM存档的支持；增加了通过存档来扫描ROM的功能。

SSF Ver0.07 prototype R10



由日本人发表的Sega Saturn土星模拟器推出了新的版本，该模拟器可是世上第一个能运行Sega Saturn商业游戏的哦。新版本提升和优化了VDP1运算速度和绘制特性，优化了CPU核心运行，等等。大家快来测试一下啦！



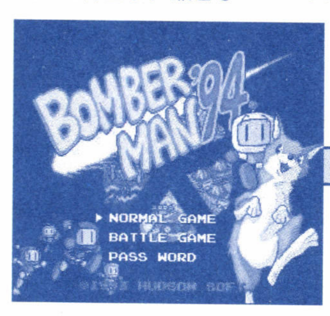
Raine 0.40.4

彩虹版专门优化射击游戏的多机种街机模拟器新版本更新了。新版本主要是改良了一些声音同步，提升了一些声音模拟速度，修正了在sf2ce clones克隆游戏中输入的问题。

Chankast alpha 0.2a

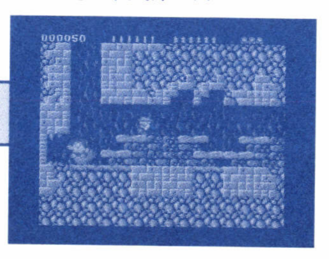


世上第一个真正能运行商业游戏的DreamCast模拟器诞生了，经过作者pocket_chanka不断的更新后，目前已发展到了0.2a版。作者pocket_chanka讲到他们小组极力邀请多机种街机nebula/nebula model 2模拟器作者ElSemi一起参加研究chankast alpha新版的开发工作。0.2a版具备更好的兼容性，更好的稳定性，减少了随机崩溃问题，改良并提升了模拟速度，支持了新的游戏手柄，更佳的图形内核系统，支持了显示模式的选取，增加许多新的特性。如今pocket_chanka再次更新，预计下一版本将支持全屏显示，兼容了Windows 2000操作平台，Naomi's Virtua Striker VR射手二代游戏能正确运行了，作者主页并为之放出了模拟截图。期待新版本早日发表……



Hu-Go! 2.11 preview

Zeograd's lair主页发表了PCE / TG16模拟器新版本。新版本初步支持了联网对战，也支持了对压缩文件zipped roms的读取加载。改良并整理了模拟器源代码，等等。



WhineCube r3 (v0.3.5)

WhineCube站点发表了一个GameCube模拟器新版本。该版本增加了图像纹理[材质]



显示，支持了ELF 读取加载，改良了未执行代码的处理，修正了在模拟器界面窗口转换时，模拟器自动开启和关闭的问题；并改进了定时时脉特性，修正并改良了一些模拟效果。能运行许多demos 演示游戏，但目前还不能运行 GameCube 商业游戏。

Project L inception

ljsdcdev 站点发表了一个在 Dreamcast 游戏主机上运行的 Sega Saturn 模拟器的开发计划。总之，目前已能模拟出 Sega Saturn BIOS 设置语言启动画面，同时作者也放出模拟截图。

MAME32FX 0.83.02



改版的专门提升运行速度的多机种街机模拟器又有新版本了。该版本是一个特别版本，更新如下：在Toki (bootleg)中调整了OKI M5205 音量，在Toki (bootleg)中调整了YM3812 频率为3.579545 MHz，在Toki (bootleg)中调整了Z80 CPU 频率为3.579545 MHz，修正了MAME 测试 bug Hypreac2066Gre，在Renegade and clones[克隆]中修正了"Difficulty" 切换开关操作处理，更新了MAME32FX 特性记录。



U64Emu V3.40 TnL edition

rcp.emuhq.com 站点发表了专门优化“杀手学堂”系列游戏的多机种街机模拟器新版本。该版本更新如下：增加了Direct 7 图形，改良操作控制器界面，改良了声音控制界面，增加了新的图标，ki2 现在看上去模拟得更好。

李可文前辈，一路走好！

Dream 系列模拟器之父模拟器作者李可文，四年前尿毒症病危做了一次肾脏移植。当时算是渡过了难关，靠着排异药物过了四年；今年年初又是病危做了第二次肾脏移植（身体里面四个肾，手术的费用是四年来搞开发自己挣出来的）。本来恢复的很不错，但是不幸的是，由于长期服用的药物都是对肝脏有毒性的，从六月份开始，肝脏出现了急性的乙肝和丙肝的症状，功能有衰竭的迹象，但是如果对肝脏用药的话，则又对肾脏有毒害作用，所以处在一个两难的关口。目前的治疗是把肾脏用药全部停掉，然后使用保肝毒肾的药物来治标，这无疑是一把双刃剑……同时在病情严重的时候使用“人工肝”作体外循环，但是这样需要消耗大量的血浆，而且费用昂贵，医院建议做肝脏移植。

现在大概有几条路可以走：

第一是需要AB的血液作人工肝维持病情的稳定，具体的频率和费用不详；

第二是需要找到比较可靠的肝脏移植的医院可以做手术，希望知道的朋友能推荐一下北京的肝移植成功率比较高的医院；

第三就是看看是否有有效的中医疗法，既然现在的西医药物是两头都无法兼顾，要治疗肝就要毒肾，要保住肾的药物就要伤肝，那么只能求助于传统医学能调和这种冲突了，希望有消息的朋友能提供点线索。

以上是6月28日出现在各大网站上的新闻，并迅速在广大玩家中引起激烈反应；东方蜘蛛、大猩猩等在各大网站纷纷展开募捐活动，为可文筹集医疗费用。然而在这天，7月1日，在大家还没从他病情的严重性中清醒，甚至很多人还不知道这件事的时候，又一个巨大的沉重的噩耗袭来……中国模拟界的一面旗帜倒下



了……很突然，有点难以接受……

Kervin，李可文也是我们ET 的老朋友了，在此之前也为我们提供了不少优秀的文章，本来本期还想邀请他为我们大家提供优秀的文稿，但是秋天大哥说他进院治疗而不能担此重任，日后再来帮忙，我们还托秋天替我们问候一下希望其保重身体，待康复后再为模拟器事业贡献出自己的力量。但是意想不到，真的是意想不到这次他会病得这么的严重……

一个2004 年6 月30 日毕业于北大的国人的骄傲在同年的7 月1 日离开了我们……有什么事能比这更令人惋惜？刚走出校园生活才2 天啊，上帝实在太不公平了，真是天妒英才啊！像他这么有才华的人却患有尿毒症这种又可怕又顽固的疾病！真是无话可说……

李可文是中国大陆独立开发模拟器的第一人！其作品公开发布的先后有DreamNES、DreamGBC、DreamGBA 等，也曾经开发了GBA 上的NES 模拟器，后期还有DreamPS2 于开发中。正是可文单枪匹马将由中国人开发的游戏机模拟器推向了世界，迄今为止由可文开发的模拟器在某些方面仍然处于世界范围内同类型模拟器的领先地位。可文为全世界范围内的游戏机模拟器做出了相当大的贡献，特别对于中国内地游戏机模拟器界的贡献更是独一无二的！所有这一切都足以让可文中国模拟器历史上留下浓重的一笔！可文的不幸离去是整个中国模拟器界无法估量的巨大损失。我们为模拟界痛失英才而感到可惜并在此给予最深切的哀悼。

蓝鹰圣者这个名字在我们的QQ 好友里将永远离线了……但我们会永远保留着你的名字……你走的太早了……只给我们留下了你的梦想，以及太多的伤感……所有喜欢游戏，喜欢模拟器的

朋友，都会记得你……一个远去天国的朋友……

以下这个是可文的纪念馆http://www.inter-cemetery.com/tomb/tombstone.asp?deadid=25621 有心人前去拜祭一下吧……

逝者如斯，在这里让我们一起祝福李可文前辈一路走好！

最后这是可文父母决定公布在网上的悼词，目的是希望能有更多人能了解Kervin。同时这篇文字也略表了可文朋友们对他的一点哀思：

"Ashes to ashes, dust to dust……"这是可文坦然贴在自己qq 说明上的文字，现在老天终于自私的召回了它曾那么慷慨的给予我们的天才，我们终于不可抗拒的失去了他，尘归尘，土归土。也许人终逃离不了生老病死的轮回，可是可文，他太年轻，他太优秀……

他短暂而精彩的一生带给了我们那么多的欢乐，他的离去也留给了我们无尽的忧伤和痛苦。也许，天堂里只有欢乐，没有痛苦，只有健康，没有疾病，愿他一路走好，把他在这个世界带给朋友们的欢乐也让那个世界的朋友们分享。

用一两句话很难概括出一个人的全貌，每个人都有那么多的闪光和独特。在朋友眼里，可文是个心地很善良的人；很聪明，思维不拘一格；他感情细腻，却不善于表达；不讲究穿戴，但疯狂收集DVD9；他爱玩"正"版的PS2盘；喜欢黑色的电脑，对声音环境的要求非常高；不能坐小轿车，一坐车就想吐；也许他是唯



一在北大能一个人住一间屋的学生……如此点点滴滴，可文在我们的眼中是那么可爱而又风趣，深深印在我们每个人的脑海里，也留给了我们不尽的酸涩……

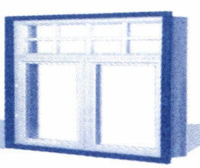
可文，1979 年 9 月 18 日出生于北京，1998 年毕业于北京景山学校，2004 年 6 月 16 日毕业于北京大学。幼年聪慧，敏而好学。在他的荣誉榜上有 97 年北京市“四通杯”计算机程序竞赛“四通之星”称号；北京市中小学生最高奖——银帆奖；第十届全国科技发明博览会金牌；第九届全国青少年发明创造和科学论文比赛金牌；北京市青少年科技论文一等奖；他独立开发的 DreamNES，是中国第一个也是最好的实用的模拟器，其性能可与世界上顶尖的 5 个模拟器实力相当。然而病魔却在这个才华横溢的青年正欲大展鸿图的时候夺走了他。这是怎样的一种不公正！

可文完成这些工作的大部分时间里，已经身患重病，而他在学业和理想的双重压力上，乐观而坚强的奋斗着。他在任何时候都充满了对未来的信心，从来没有抱怨过什么，绝不在命运面前低下他高贵的头。是的，病魔只能击败他，永远不可能击倒他！

可文去了，带着他的满腔理想去了，多少认识和不认识他的人都为他深深的悲伤。再多的眼泪再深的哀伤也换不回他年轻的生命了。有人曾经说过，当一切不能挽回的时候，唯一能做到的，就是让自己不要忘记。可文，我们永远都不会忘记你，只要我们都想念你，你就永远不曾离开，永远不会孤独！

可文，安息吧，一路走好！

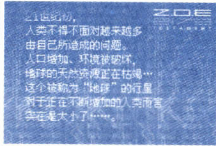
汉化之窗



By klnqj

提到施珂昱，国内喜欢游戏的，特别是喜欢汉化游戏的，应该是无人不知无人不晓，国内“地下”（这个词打了引号）汉化的概念就是他开拓出来的，他在汉化界也可以称为“神”一般的人物，汉化的作品大受好评，因为不单在选材，就连汉化的技术都是十分之高。沉寂了半年左右的时间，在劳动节这天又给广大玩家带来了《Z．O．E－圣约》的汉化版。其实这个游戏汉化的完成并不一帆风顺，施大也想到要放弃，最终还是挺了下来，从一大串的翻译员人名就知道一定是卡在翻译上了。经过试玩，并没发现任何bug，而施大也没再放出补丁，可见游戏汉化的完美，施大的实力可见一斑。







随着emotexx当上组长，madcell的加入，天使汉化小组近段时间汉化步伐频频，作品连连，在汉化界相当活跃，本月就有《双截龙》简繁版与《七龙珠－舞空斗剧》繁体版。除了游戏，天使汉化小组还发布了对汉化相当有用的GBA LZSS解压程序，而相当一部分GBA游戏都是用的这种压缩方式，比如有名的“逆转”系列，想在GBA汉化方面的朋友可要学会使用这个工具啊。

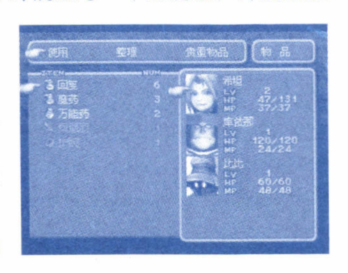








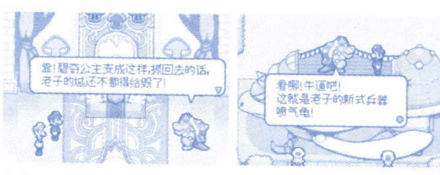
safeel在本月发布了一个坏消息与一个好消息，坏消息是当时为了汉化《FF9》而成立的樱解散，而好消息则是《FF9》的汉化并没有因此而结束，而是用天幻网论坛上的翻译继续进行着，目前进度为字库已经扩充只是字体不太好，相信要等到完整汉化还好很长的时间，所以大家在短期内是不会玩到汉化版的了。





本月让人眼前一亮的要属gorosega汉化的SS游戏了，在模拟器都不成熟的情况下，goro（狗肉？汗）居然汉化了《恶魔城－月下夜想曲》与《三国英杰传》，虽然“月下”只汉化了系统与物品，“三英”也只是简体化，不过这一种对未知领域的开拓精神值得广大汉化爱好者学习，反过来看看现在的汉化者，除了少数有钻研的精神与恒心继续下去，其他的……

《马里奥与路易RPG》在漫游重建后发布了一个测试补丁，目前进度系统90%，剧情翻译10%，虽然剧情翻译得很短，但文饰得十分不错，特别是库巴的说话，个性十足，这样的翻译，除了jpgmfan汉化的《逆转裁判》感受过，这是第二次，如果这次成功了，很有可能给汉化界带来一次文饰的革命。而漫游之前



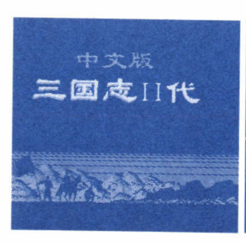
有两个游戏被发布，那就是《柯南》和《塞尔达》，《柯南》是以合作方式完成汉化的《塞尔达》则是借用别人的翻译完成了，所以漫游并没有真真正正的完整汉化一个游戏，如果《马里奥与路易ＲＰＧ》能优秀的完整汉化，将是对该小组实力的证实。

本月要数ＰＧＣＧ发布的游戏最多。先后发布了《舞之刃》、《上海》、《海贼王：棒球进行曲》、《网球王子》。几个作品都不错，特别喜欢《海贼王：棒球进行曲》（因为喜欢动画？），强烈推荐，至于其他游戏，本人不喜欢，不要打我啊，另：为什么ＰＧＣＧ要一次性发布好几个游戏，难道是几个游戏同时进行，那么会不会又要隔几个月，然后……





中文游戏补完计划又在儿童节给大家带来了好礼，放出了外星出品的《三国志2 中文版》，其实这个就是《霸王的大陆》，很游戏内容来看，与狼组汉化的如出一辙，没想到外星连这个也移植了，可见外星科技的水平，但是他们对游戏的态度就不





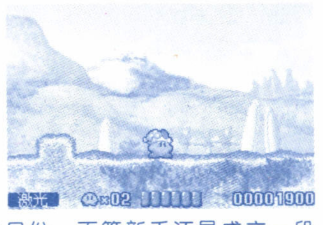


能恭维了。之后，又放出由国外dump小组发布的《口袋妖怪4in1》、《罗宾汉》与《超级魂》(其实就是《超级魂斗罗》)。

除了以上介绍的游戏，还有FC的《空中魂斗罗》、《超级英雄大作战》、《未来小子》，GB的《彩虹战士》、《瓜瓜火龙》、《魔法球》，GBC的《金庸群侠传》、《前进吧　列车》，SFC的《横山光辉三国志》，GBA的《星之卡比》、《钢铁帝国》、《烈火之剑》0.9版、《银河战士－最初任务》1.01版。







总的来说本月是一个多产的月份。不管新手还是成立一段时间的小组都发布了作品，这是好事，有了竞争才会有进步嘛。但是并没有想像中的大作出现，然而接着又是一个黑色的月份，考试也会先后到来，这段时间应该是汉化作品的真空时期，诂计要等上要一阵子才能有汉化作品出现。不过最近又有小道消息出来，比如零组宣布汉化《口袋妖怪—火红》，CGP要进行《逆转裁判2》的汉化，ACE逆转专题站还要进行《逆转裁判》第四章的汉化，真是让玩家的期待度满点，不过以这些游戏的难度，要等到完整汉化的游戏不知又是何年何月了。



梦想与现实的距离

DreamCast Emu 全接触

秋天

历史篇（主机）



当今的游戏玩家们梦寐以求的梦幻装备是什么？综合实力强劲大牌游戏产商云集的Playstation2？老牌劲旅Nintendo的力作绝对Fans们的首选NintendoGameCube？或是追求机能强劲极品视觉画面效果的X-BOX？还是小巧玲珑而又包罗万有的GBA(SP)？不管你偏向什么，你的选择就是他们了，没错！但是，在上个世纪末期(^_*)，当时的玩家心目中有的只是一个词"DreamCast(DC)"。新兴的游戏玩家们或许在某些场合听到这个词或者看到过DC的Game Show会不屑于其稍显笨拙的3D多边形刻画以及相对单一的软件产商支持，但从电玩界的历史角度而言DC的里程碑式的角色是任何人不可否认的。DC，是第一台兴起网络游戏概念的家用机主机(DreamCast的实际意义就是Dream + Bordcast)，是第一个传造了全球Internet连线人数最多的游戏主机，从DC开始家用游戏主机的硬件配置开始大幅度超越同期家用电脑(PC)配置，在短短三周的时间创造了全球150万台的销售记录………做为硬派游戏产商SEGA的收山之作，DC确实有着太多可以夸耀的地方。想要很好的了解一台主机，就要细致的研究和了解其硬件配置，我们一起来看看，当时被视为豪华硬件配置的DC主机，到底有着什么样的武艺。

主机配置明细

CPU：日立SH-4 128 BIT RISC CPU(200 MHz)（运算速



度：360MIPS）

浮点运算能力14G FLOPS在RISC强劲的核心推动下，运算速率是当时最优秀的家用电脑CPU PentiumII的四倍

声音系统：YAMAHA XG3D SOUND CHIP（64路ADPCM/PCM音源环回立体声）

操作系统：Microsoft Windows CE

图像处理芯片：Power VR Second Generation(比当时最流行的街机极板Model 3 step 1快2倍，每秒显示300万个多边形

存储介质和读取设备：使用比普通CD－Rom多30%容量(1G)的GD－Rom，机载Rom读取速度12X

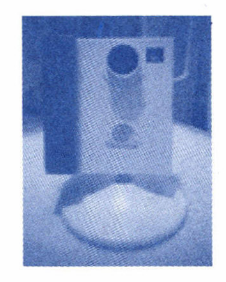
内存：64M SDROM *2=128M

网络通讯设备：56Kbps Modem（直接接驳Sega专用游戏网站，进行OnlineGame Play，通过安装某些软件甚至可以直接浏览Internet网络资源）

除此之外，比较值得一提的是DC主机还配备了一个名为VMS的小装备同时是一个携带型液晶游戏机，同时也是DC的记忆体8BitCPU 128Kbyte内存48*30点显示面积PWM 1ch喇叭音源，配备并不输于当时市面上大为流行的Nintendo掌机Gameboy，主机还未发售之前，就已决定该设备对应了两个游戏："Godzilla Generations"、"Sonic Adventure"虽然Sega此创举由于某些原因，并没有很好的贯彻，但这种方式被Nintendo延续到了NGC上面，就成了现在的NGC to GBA的对应模式。



顺带一提现今被SCE大肆炒作的EyeToy类型的模式，其



实早就在DC 主机上出现过，曾经的名字，叫DreamEye。只是当今EyeToy 的概念在DreamEye 的基础上又有了新的进步和创新。

按照当时游戏玩家们的心理，这样有着超强的硬件配备新兴的理念创新，再加上一向作风硬朗的Sega 做其软件开发支援的一台超强主机扮演的角色，应该是英雄式的，红透半边天的。但是生活确总是充满着戏剧性，如果没有Sega 在大型电玩领域的大幅度亏损，如果没有DC 在欧美市场的重大销售挫折，如果没有实力雄厚的SCE 的Playstation2 出现，以上的设想，确实是理所应当的。但真实的现实确是：Sega 公司在2001 年2 月宣布从3 月底起停止生产家用游戏机DreamCast 并将该款游戏机的零售价调低三分之一，以清除余下的存货，未来的世嘉将会专注于游戏软件的开发，供其竞争对手的游戏机使用。Sega 这一无奈的举措将使得公司本财政年度的净亏损额达到583 亿日圆(合5.03 亿美元)，超出此前亏损236 亿日圆的估计。

至此，梦幻主机DC 在现实的压力下，渐渐的退出了家用游戏机舞台，但三年后的今天，DC 这个词，在某种神秘力量的带动下，重新回到了我们身边，是何种力量如此神奇敢于与历史、现实相抗争？那就是本篇的重点，模拟器！

历史篇（模拟器）

自从DC 开始退出家用机历史舞台，电玩迷们也慢慢接受了这个现实，偶尔会有人在模拟器的站点或论坛问起关于DC 模拟器开发的建议或者疑问，但是得到的回答都是：No 。因为按照当时的家用电脑配置情况，要模拟机能超越自身的游戏主机，是几乎不可能的事情，就像现在想要去模拟器Playstation2 或者NGC 。这里简单说一个原理，由于家用主机使用特殊的硬件



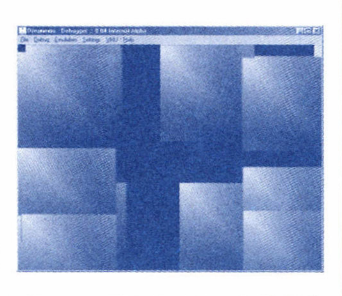
制造，其软件到硬件的I／O，和常见的家用电脑是有很大不同的，如何通过软的方式把这种不同消除，并运用计算机自身的硬件系统来运行特殊的家用游戏机游戏软件，这就是模拟器的根本需要解决的核心问题所在，按照正常情况下，这种过程会消耗掉一部分（甚至很大一部分）的硬件资源开支，所以在理论上PC的硬件配置要大幅度高于需要模拟的相应主机，这种软模拟方式才有可能实现。不过，社会之所以能前进往往就是因为有着那些敢于第一个吃螃蟹的人的存在。在2002年的三月（同样是三月，不过是在SEGA宣布DC停产后1年时间）第一个DC模拟器的开发计划icarus开始悄然启动了，一个月以后的4月11日icarus开发小组放出了他们的DreamCast模拟器icarus运行基于DC主机的一些Demo的图片。这个消息沸沸扬扬的传开了，在互联网上被大肆渲染，几张简单的Demo运行图，被世界各地的各大模拟器站点贴到了页面最显眼的位置，SEGA的忠实Fans们因此而看到了曙光各种问题和期待出现在了各大模拟器站点的BBS上。

然而，模拟器的开发几乎可以说是一项浩大的工程，除非你消息来源闭塞，或者作者刻意保密自己的开发过程，否则任何的模拟器的开发计划，都是不可能在短短几天，或者几周内结束的。Icarus开发组们还在不断的完成他们的开发计划，不断的完善他们那个略显幼嫩的icarus，而Fans们的热情却渐渐的被时间冲淡了。在本篇文章的主角Chankast出场之前，除了icarus之外，还有Dreamer（http://www.emulatronia.com/dreamer/）法国的个人开发者开发的DC Emu，几乎和icarus同时启动其开发计划，并率先实现了对商业游戏Namco Museum的运行：



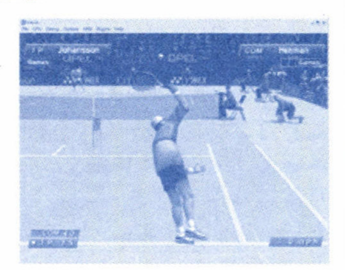
Dreamemu同样是一个很早就开始宣布其开发计划的DC模

拟器开发小组，不过在公布了一些Demo运行效果图以后，就再也没有过更多的消息：



直到今天，icarus小组仍然没有放弃其计划，并且不断进步，取得了非常可人的成绩，该模拟器已经能很好的运行很多商业游戏，并且图像表现不俗，虽然没有测试版或者beta版放出，但是官方的一些商业游戏运行图片足以叫SEGA迷们心动：





以上的事实，似乎给人前途一片大好的情形，但是在模拟玩家心中，其实确不是这样的，原因就在于前面提到过的瓶颈问题，跨几种模拟对方软件以后，虽然通过不断的调整和修改，最终是可以实现运行的目的，但是游戏，并不是静止的图像（个位数的FPS其实顶多只能当图片看），玩的流畅，才能实现模拟器真正的意义（特别是对Lamer们来说）谁能真正的实现这种目的，从编程的角度而言需要该模拟器的核心程序员具备一些超越别人的灵性，或者可以说成是天才式的。

现实篇（Chankast应用）

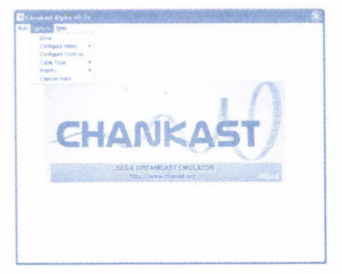
谁来扮演这个角色呢？大家虽然嘴上并没有太多的期待，但是老鸟们是明白的，总有一天，救世主会出现的。2004年5月29日，让我们记住这伟大的一天，"救世主"Chankast

alpha 0.1终于出现了，开始大家普遍对其并没有很大的兴趣，习惯了在模拟界"混"的玩家都会有这种感觉，模拟界看似风平浪静，但是深入起来，其实是涟漪不断的，哪怕是最前线的PS2、NGC、XBOX等机种，几乎每天都不断有新的模拟器beta测试版出现，新的新闻、传闻已经让大家麻木了。而Chankast alpha 0.1的版本定位显的很谦虚，beta用的都多了，何况是alpha，更何况还是alpha 0.1？大部分人在看到这条消息的同时心里想着的一定是："无非又是一个个位数FPS的没用东西"。但铁干支持者们的努力测试和钻研，打破了这种陋习的界定。真的成功者的那种谦虚和求实的精神在Chankast开发者的身上体现的十分得体。虽然只是alpha，虽然只是0.1，但Chankast给我们带来的是强大的商业游戏兼容性，经过测试Chankast的第一个版本，几乎可以运行80%以上的DC ISO镜像或者碟片，而其中60%左右的游戏可以完美运行。而且，几天之后放出的0.2版，进一步修正了用户反馈的在0.1中出现的问题，并增加了对某些特定游戏的兼容性。

好了，看到这里，口水不要流出来，框架的东西讲的太多，现在就来实际说一下，如何实现DC梦。(在这里我并不想再一次写那种所谓什么新手教学类的文章，其实模拟器都是共通的，只要多研究，多动脑，使用其实很简单，如果你实在是从来没解除过模拟器，又想实现这个DC梦，你可以参看别的模拟器新手教学，比如ePSXe之类优秀的PS模拟器，就有很多高人撰写过详细的教学。我希望做到的是，提到该说的，而在一些使用问题，经验分享的地方会多注意，让这篇教学变的更加实用，哪怕你是模拟器使用高手，从中也能得益)

首先：http://www.chanka.org/ Chankast的主页地址，在这里你可以获得该模拟器的最新版下载，关注该模拟器的最新动向，在其论坛，可以给开发者们提供意见或建议。

运行起Chankast后，主界面是这个样子的：



平平无奇，但是却能传造奇迹。解释一下各菜单的用途，是很有必要的：

Run 就是开始玩，不用说了。重点在第二个菜单 Options 中，Drive 是设置 DC 游戏光盘或镜像存放的光驱盘符，现在很多用户都有不少个光驱了，加上虚拟光驱，你用盘片，还是镜像来玩，放在哪个盘符中，需要选择一下（如果用虚拟光驱玩，把镜像截入进去就可以了）

Configure Video 有三个选项，稍微复杂一点

－Use ZWirte 选择是否使用 Z 轴回写方式渲染图像，大部分情况下是选上的，因为能让很多需要用 Z Wirte 的游戏画面更完美，当然，在某些情况下，关掉这个，可以提升速度。

－Use AlphaTest ZWirte 这个是个测试性的选项，作者可能在编写图像方面的新回写内核，所以这个只是 Debug 用的，在很多情况下，选上这个，会大幅度降低速度，当然，欢迎你帮作者进行测试，并去 Chankast 论坛发表你的测试结果

－WireFrame 只现实线性桢，就是说现实没有进行填充的原始模式

－Show status 选择是否在画面上显示运行状况，建议打开，可以显示运行的 FPS 速率以及 SH4 核心的模拟频率

Configure Controls 控制器，就是手柄的设置，没啥好说的，都这么回事

Cable Type 可以选择 VGA/NTSC 2种 cable 模式，可以解决由于 AV Cable 不兼容而导致部分不同区域游戏不能启动的问题

Priority 优先级，两个选项

– Normal 一般

– Above Normal 高于一般

因为Windows是多进程系统，所以有这个，在别的系统进程资源占用较大的情况下需要给更多的资源给它，或者在正常情况下速度不理想，可以试着选到高于一般，不过这只是理论上，实际效果并不明显。

Capcom Hack 启用或禁止Capcom Hack模式，启用可针对部份CAPCOM游戏进行优化，也可以提高游戏运行速度。

基础部分就这么简单，其实说这些只是让大家更好的了解各个部分，在正常情况下，塞进碟去，直接–>Run 你就可以看到《沙木》、《生化危机》、《樱花大战》等你梦寐以求的游戏的壮丽画面了。

虽然这么简单，但是在使用过程中你仍然会碰到很多各种各样自己无法解决的问题，这里针对一些常见问题，做一些系统性的解答，希望对大家有所帮助：

Q：为什么设置好光驱后点击START进入的是BIOS画面而不是进入游戏?

A：先确定游戏光盘或镜像是带直读，也就是有两层数据，第一层是CD 音轨，第二层是光盘数据，不是直读的话模拟器不能识别（用真DC来玩同样是这种情况的）。如果带直读也不能识别的话，那极有可能是系统关系，chankast暂时只支持WINXP、WIN2003，不支持WIN9X，ME/WIN2000，在后者的操作系统中使用极有可能出现这样的情况，解决方法就是换系统。

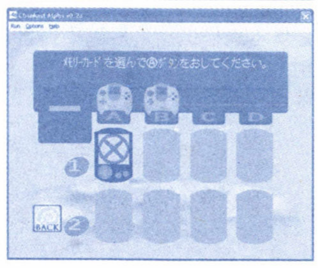
Q：为什么我一运行模拟器就出现非法操作?

A：官方指明支持系统是WINXP 或 2003，请升级系统

Q：关于如何实现游戏记录？

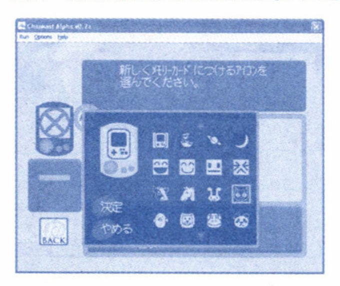


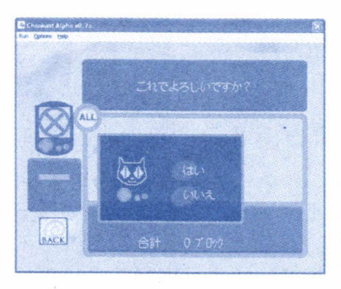
A：记录是在游戏里面进行的，要想能记录要先创建记录卡（vms.bin），这时候我们要先令chankast处于无"盘"工作状态，也就是光驱里不放游戏盘，直接按START进入BIOS设置画面，如图，选择记录卡图标



进去后你会发现记录卡是显示红交叉的，选上它，按A键，选择初期化

这时候可以设置一下记录卡的LOGO和颜色，设置好后确定，待彩条满了之后记录卡建



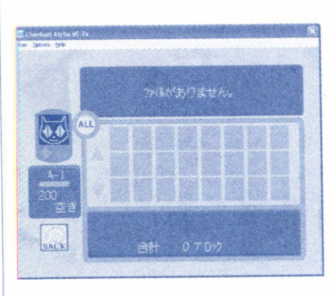


立完成了，总共有200个block供记录使用。

Q：为什么BIOS画面显示的语言是其他国家语言，而不是英文或日文？

A：这是BIOS版本的关系，只要用上日版或美版的BIOS就可以恢复日文或英文





Q：各个版本的BIOS存在什么差别，如何识别

A：由于地区的关系各地的显示制式都不同，就像街机的一样，日版和美版的BIOS制式都是NTSC，而欧版则是PAL，假如出现制式不兼容的情况下，就会不能正常游戏或根本不能被识别，所谓的加直读其实就是加入VGA的支持。识别方法：欧版为蓝色的蚊香图标，日版的是红色蚊香图标，而美版则是橙色蚊香图标。

Q：chankast的基本需求配置是多少?

A：据官方说明至少要有一块能支持SSE指令的CPU芯片(如P3、P4或AMD XP的CPU)，核心频率起码要1.6G，需要256M Byte或更高的内存。操作系统适用于windows XP或2003；win9x 或 ME ，2000暂时会出现问题而无法正常使用。需要DX 9.0b的支持，兼容Nvidia和ATI显卡。

Q：为什么我的电脑配置已经超出官方的要求，但速度还是那么慢

A：请明白chankast现在只是alpha 0.2版本，也就说明还属于初级阶级，但却已经能运行大部份的DC游戏，这是多么的不容易。只有等作者以后不断对代码进行优化，相信到正式版的时候，速度将会是很流畅的。

Q：何谓dummy，如何通过删除dummy来达到镜像瘦身效果

A：dummy其实是一组空白数据，D版的光盘之所以加入dummy是为了使光盘能流畅地被DC读取，由于DC读取外圈的速度快，所以通过加入dummy将数据推向外圈，从而达到加速

效果，当然dummy 的用处不仅仅是用在加速上面，但这个是它最主要的用途。在DC 模拟器上可以忽略它，因为我们大多是用镜像，就算是光盘，我们所使用的光驱速度都要比DC 的快，所以不用担心速度问题，只要不影响游戏的话，完全可以把dummy去掉，删除方法跟制作自启动镜像一样可以参考其相关文章

Q：除了通过升级电脑设备或CPU 超频，能否通过软件方法达到游戏运行速度增加吗？

A：答案是有的，综合一下，大概有以下几种方法可以达到提速的效果：（我们并不保证其有效性，只提供建议）

1. 把桌面颜色调到16 位色，速度会提高

2. 使用调节SH4 模拟频率来达到加速的效果，用小键盘的+/- 进行，+ 是超频，- 是降频，具体调到哪个程度请根据自己的实际情况来进行

3. 用上full screen 软件，把窗口全屏化，会有几帧的提升

4. 某些游戏在NTSC 制式下达到加速的效果（如生化危机-维罗尼卡），在游戏时前先把cable type 选为NTSC

5. 提升模拟器的优先级，前提先关掉没用的后台程序如颇占内存的杀毒软件、音量控制等，利用Above Normal 提升速度，效果可能不大明显，但速度会稳定很多。

6. 用上capcom hack 模式，提升少许速度，但有些游戏会因为用上它出现不正常，请斟酌使用

7. 用old_gfx 版，速度明显提升不少，但画面会不正常

使用中碰到的问题，实在很多，不可能一一列举在这里，大家可以多研究多探讨，会解决很多甚至连作者都没有想到的问题。比如当前已经有某些网友研究出使用FastBoot 和IsoBuster 等工具将不可只读的碟子Remake 成为可直读碟的方法等等……



未来篇（DC 模拟器的未来）

DC 的模拟，无疑是当前模拟界最热点的话题，Chankast 正在以飞一般的速度不断完善自己，截止到当前为止Chankast 的主页又发布了新的WIP 开发计划，不断提供BUG 修正，更好的速度，和更多游戏兼容性。此外，其他的针对Chankast 的第三方开发者们，也不干于寂寞，为Chankast 做了很多的第三方软件，使其变的更加完善易用，当前已知的Chankast 周边介绍：

Vmsbrowser：一个可以把DC 记录卡里的记忆文件进行各种处理和具有导入导出记忆功能的工具，由Elsemi 大师制作，有了它不用再为DC 上记忆问题烦恼了

Full Screen：把窗口全屏化的工具，想要真实的DC 游戏感觉没有它哪行啊，而且速度还会有些许提升的哦，推荐使用

Fastboot：制作和修改DC 游戏镜像自启动工具

Ipbin4win：修改引导文件ip.bin 的工具，可以针对不同制式的DC 游戏进行修改

并且，以上提到的很多工具，已经组成了一个团体开发组，发布了一个名为：Chankast Utilities 的工具包，包括了速度调节，作弊码游戏修改功能，记忆体管理以及抓图等功能为一体的一个整合包，为大家提供了很大的方便。

除Chankast 之外，遇到了困难暂时停滞的Icarus 开发小组，又重新开始了运转，其主页在不久将会重新开放，从其发表的一些最新进度图片来说，兼容性和表现性似乎也是非常强悍的哦，希望他们能尽快的放出第一个公开发布版本供大家测试。沉默了很久的Dreamer 和DreamEmu 两个老牌也随时可能会有意想不到的开发进度公布。DC 的模拟器开发，像PS 以及SS 一样，呈现出百花齐放的局面的一天，已经离我们不远了：D

希望所有的玩家，都能实现自己心中的理想~J

有模拟器的使用问题，欢迎到我们的论坛讨论（http://bbs.chinaemu.cn）

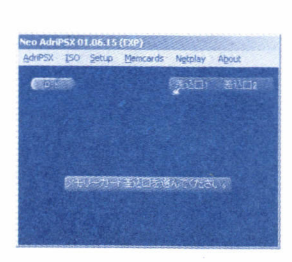
游戏汉化之字模分析法

魔法皇子

字库是汉化一个游戏的关键，通常汉化游戏都是从找字库开始的。早期的ROM大都可以使用TLP直接修改字库，这种字模大都是16*16、8*8、8*16大小的。随着游戏技术的发展，越来越多的游戏使用了11*11、9*9、12*12这样美观的字模。如果这种字模是标准的，就可以自己写个程序来显示它。但是很多程序员并不是想象的那么友善，他们会作出千奇百怪的储存形式。这时，我们只有两条路可走：ASMHACK和字模分析。前者适合会ASM的高手来做。而我们这些不懂ASM的菜鸟来说，只有一条路可走，那就是字模分析。

什么叫字模分析？就是确定一个字模的地址后，只使用一个16进制编辑器，对字模进行修改，一点一点的试出字模的显示方式。这种方法是及其自疟的，（其实汉化本身就是一种自虐的工作）但是不要害怕，字模分析并不是很难。只要你有顽强的毅力，是完全可以搞定的。

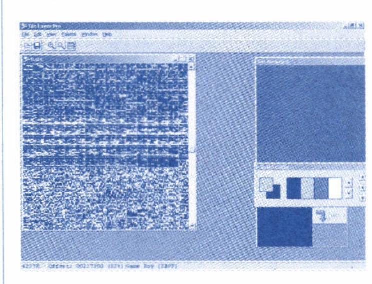
进入正题。首先准备分析字模所需要的东西，一个需要分析的ROM、（这里使用PS的永恒传说，因为它包含了很多的储存形式，而且还不只一次的误导笔者。）一个模拟器、（这里使用EPSXE和AdriPSX010615）一个十六进制编辑器、（这里使用HEXWORKSHOP）TLP。此外，如果是PS，还需要SHIKEYU前辈编写的镜像文件更新程序。



开始吧。首先我们用AdriPSX010615这个模拟器载入游戏，进入LOAD菜单。这时就可以看见一段日文。那么游戏中的字库便

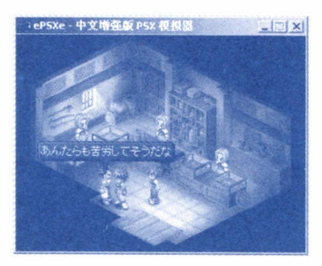


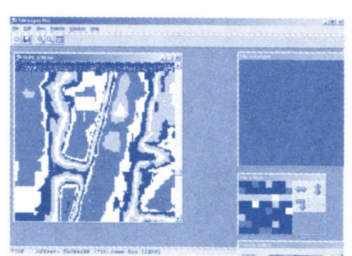
被保存在内存或显存中了。OK，在这里保存一个进度，退出。使用TLP 打开那个进度。转换为GB2BPP 模式，然后一直向下翻……终于在227300 左右发现了一处很象字库的东东，（通过观察游戏可以发现，这个游戏的字模大概是11*11，1BPP 的，所以前面松后面密的就是字库。）随便在这里粘贴点什么，比如粘贴一张BMP 格式的美女照片。然后保存，用AdriPSX010615 载入进度。好了，那里的字已经变得面目全非了。不过还不要高兴的太早，这只是内存或显存中的字库，也许它在ISO 中是被压缩的。那么下一步就是要找出字库是否被压缩存放在ISO 中。

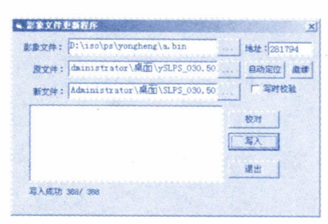


怎么找呢？这个最简单了，用HEXWORKSHOP 就可以搞定。在即时存档中找到字库的位置，抄下几个16 进制数，（这个存档必须是没有修改过的）再查找ISO 中是否含有这段数据。很幸运，在ISO 的末尾处找到了这段数据。这就证明《永恒传说》的字库没有被压缩。下一步我们就可以分析字库的储存方式了。

在分析字库之前，我们要找到字库所在的文件，因为现在还不知道某个字模的确切地址，而TLP 不支持像ISO 那么大的文件，所以只能修改ISO 中字库所在的文件，再将字库写入到ISO 中。由于笔者不知道有没有其他程序可以查找一段数据在某个文件中。所以只能使用HEXWORKSHOP 来逐个文件来查找。还是使用那段字库的数据。最后在SLPS_030.50 这个PSEXE 文件中找到了。然后用HEXWORKSHOP 打开它，找到这段数据在这个文件中的位置：8ac38。然后再使用TLP 打开SLPS_030.50，跳到8ac38 处，由于现在还不知道某字模的确切地址，我们只有一点一点的试出来。

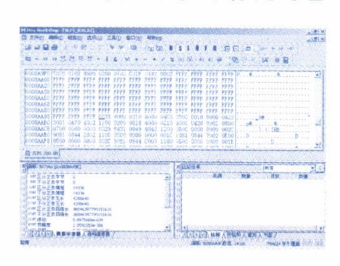








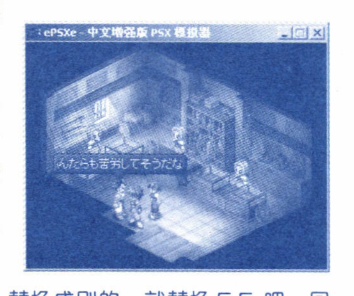
先选定一个假名あ，然后进入游戏，找到一处显示あ的语句。然后用TLP打开SLPS_030.50，随便插入一张图片覆盖这里的数据，保存。然后用镜像文件更新程序将修改后的文件写回到ISO中。用EPSXE载入。现在那里的字已经变了。然后在用TLP打开一个没有修改的SLPS_030.50，找一张小点的图片覆盖刚才修改的区域，保存，写入，载入。如果覆盖之后仍然没有看见字的变化，则重新插入覆盖其他地方，直到插入图片后，游戏中字体发生变化。如果你此时已经感觉范围已经够小了，就用HEXWORKSHOP载入，如果认为还不够，就重复以上几步，直到你满意为止。通过上面的分析，已经发现あ字就在8aa00附近。现在用HEXWORKSHOP打开一个没有修改的SLPS_030.50，跳到8aa00处，修改一段后，





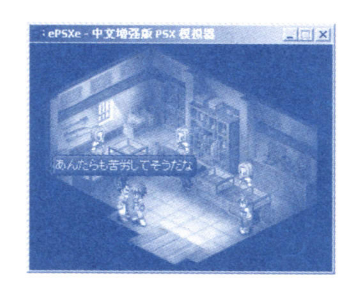
保存，回到游戏。如果发现字体没有变化，就再向下替换，直到看见字体发生变化，然后再修改这个字体变化前所修改的数据，一点一点的缩小范围。最后就会找到あ的首地址：8abb8。

好了，现在已经知道首地址了，下面就是分析字模了。首先要确定字模的大小和格式，这个就需要观察游戏的截图了，通过观察可以发现，字库应该是12*12 2BPP模式（少一种颜色）。但是否是这样，我们还需要进一步的分析才能知道。用HEXWORKSHOP打开文件，跳到8abb8处，先将第一字节替换为00，保存，回到游戏发现了这样的情况，惊讶吧，字已经变得就剩下最右面得一点点了。先不管这些，再将这两个字节替换成别的，就替换FF吧，回到游戏后，又变成那样的情况。好，这就证明这个字节为字模大小控制，但是现在还不知道是否只有一个字节为大小控制。我们再修改第二个字节将它修改为00。回到游戏看见字模已经变了。那么就证明第一个字节为字模大小控制符。如何知道它代表什么呢？我们可以直接在这里一点一点的试出来，也可以使用下一个字的控制符与这个字的比较。由于我们还不知道多少个字节表示一个字，









所以不知道下一个字的起始地址，那么就直接试出来。这个字节原来为0A，现在将它+1，改成0B，进入游戏后发现字模已经宽了一些了数一下大小是12*12。然后再将它-1，改成09，字模就变成了10*12。然后按照此方法可以将字模控制符试出来。【表1 为全部字模控制符】

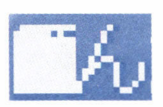
0F	0E	0D	0C	0B	0A	09	08
07	06	05	04	03	02	01	00
16*12	15*12	14*12	13*12	12*12	11*12	10*12	9*12
8*12	7*12	6*12	5*12	4*12	3*12	2*12	1*12

找出了控制符之后，就可以一点一点试字模了。在试字模之前，先来了解一下字模在游戏中是怎么储存的。以1BPP为例，将16 进制转换为2 进制并按照一定的顺序排列，便显示成了字模。不懂没关系，继续往下看，相信你会理解的。

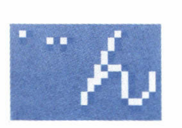


用HEXWORKSHOP 打开文件，跳到8abb9 处。（因为第1 个字节为字模控制）然后一直按FF，这一步是将这个字模全部涂满，然后在将8abb9 处改成a 5 （转换为2 进制便是10100101）回到游戏中看见字体已经变了。抓图之后放大观察，发现没有？那些变化了的地方，如果按照1 为白色，0 为空白（阴影）排列起来便是这些改变的部分了。然后数一下改变了那些象素后再将A5 改为FF，并把下一个字节改为A5。然后再观察抓图，





这次并不是那么明了，如果辨认不清楚，再将所有FF 改为00，现在看图是不是就能看出来了。然后便用以上方法，将哪个字节表示哪些象素试出来。至于那些字体上有阴影，但并不一定是2BPP，通过观察前一些截图，就会发现字模的阴影是自动加上去的，这种游戏在PS 中还不是小数目，比如《SD 高达F 世纪》、《兰古瑞萨4》。



好，看到这里，你应该已经学会了字模分析法，也许很多新手不知道该如何找到字库，在TLP 中看不见，便认为字库被压缩了。其实并不是那样，TLP只能正常显示8*8、16*16、8*16、16*8（^^b 好像没有什么游戏用这种字模）的字模。其他字模并不能正常显示。但是仍然可以在TLP 中确定字模在什么位置。

附表：

永恒传说字模象素排列表：

0.5 字节：第一横行的第3.4.5.6 象素。

1.0 字节：第一横行的第7.8.9.10 象素。

1.5 字节：第二横行的第6.7.8.9 象素。

2.0 字节：第二横行的第10.11 象素，第一横行的第1.2 象素。

2.5 字节：第三横行的第9.10.11 象素，第二横行的第1 象素。

3.0 字节：第二横行的第2.3.4.5 象素。

3.5 字节：第三横行的第1.2.3.4 象素。

4.0 字节：第三横行的第5.6.7.8 象素。

4.5 字节：第四横行的第4.5.6.7 象素。

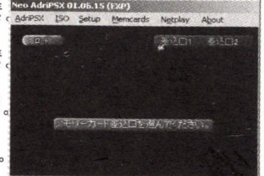
5.0 字节：第四横行的第8.9.10.11 象素。

5.5 字节：第五横行的第7.8.9.10 象素。

6.0 字节：第五横行的第11 象素，第四横行的第1.2.3 象素。

6.5 字节：第六横行的第10.11 象素，第五横行的第1.2 象素。

7.0 字节：第五横行的第3.4.5.6 象素。



7.5 字节：第六横行的第2.3.4.5 象素。

8.0 字节：第六横行的第6.7.8.9 象素。

8.5 字节：第七横行的第5.6.7.8 象素。

9.0 字节：第七横行的第9.10.11 象素，第六横行的第1 象素。

9.5 字节：第八横行的第8.9.10.11 象素。

10.0 字节：第七横行的第1.2.3.4 象素。

10.5 字节：第九横行的第11 象素，第八横行的第1.2.3 象素。

11.0 字节：第八横行的4.5.6.7 象素。



11.5 字节：第九横行的第3.4.5.6 象素。

12.0 字节：第九横行的第7.8.9.10 象素。

12.5 字节：第十横行的第6.7.8.9 象素。

13.0 字节：第十横行的第10.11 象素，第九横行的第1.2 象素。

13.5 字节：第十一横行的第9.10.11 象素，第十横行的第1 象素。

14.0 字节：第十横行的第2.3.4.5 象素。



14.5 字节：第十一横行的第1.2.3.4 象素。

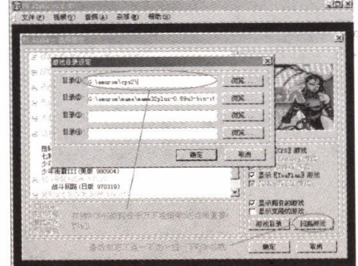
15.0 字节：第十一横行的第5.6.7.8 象素。

FBA 简易教程

FBA 是第一款可以模拟CPS2 游戏的街机模拟器！它对电脑配置要求低的令你不敢相信。（赛扬500 的CPU 64MB 内存 16MB 显存的显卡 WIN9X 的操作系统下就可以60 帧的速度运行游戏哦！）该模拟器支持绝大多数目前已放出的CPS2 游戏如恶魔战士1、2、3，街霸zero 1、2、3，龙与地下城系列等。可联网对战、可即时记录、而且游戏支持更多的“解析度”（游戏可以在1027x768 的解析度下游戏哦！）可录制“游戏中的音乐”，支持WIN9X/WIN2000/WINXP 系统！现在你是不是觉得它很强大？是不是心动呢～～嗯！当然心动不如行动，现在就让我来教你们如何玩好这个模拟器！

先从网上下载FBA 和CPS2 ROMS。解压模拟器后目录结构如图：

将下载的CPS2 ROM 放入FBA 目录下的“ROMS”文件夹下。



运行FBA，设置ROMS 的路径[文件→载入游戏→游戏目录]

点击“游戏目录”出现“路径对话框”设置ROMS路径后，别忘了点击“扫描游戏”哦！切记！

视频设置

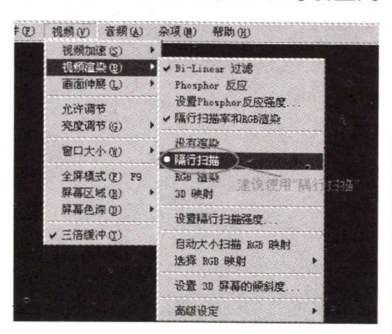
[视频加速]

如果你的显卡太差的话。就使用“默认DriectDraw”。

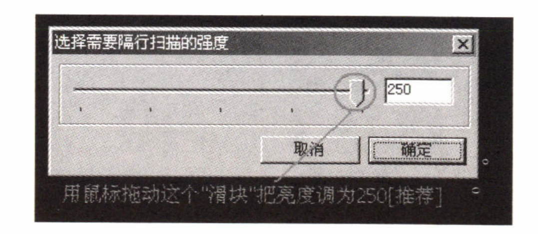
[视频渲染]

一般这里都默认不需要设置什么，但是我们小小的设置几个地方，可使游戏表现的更好一些！

视频→视频渲染→隔行扫描



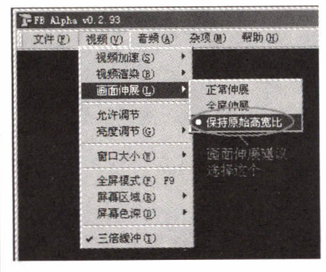
视频→视频渲染→设置隔行扫描强度





视频→视频渲染→设置游戏3D屏幕倾斜度

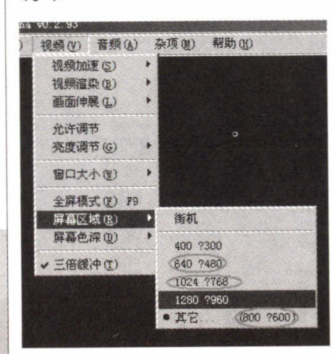
大家别想歪了啊，这可不是把游戏变成3D的哦！它不过是模拟“街机屏幕”。如果你想玩玩另类的话，就试试吧！

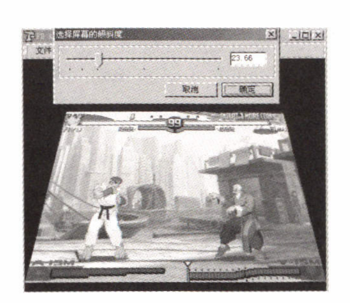


这个没什么说的，建议默认。

［窗口大小］

视频→窗口大小→自动调节

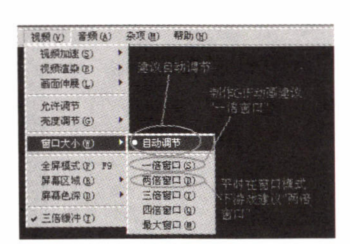




［画面伸展］

视频→画面伸展→保持原始高宽比

［亮度调节］



［屏幕区域］

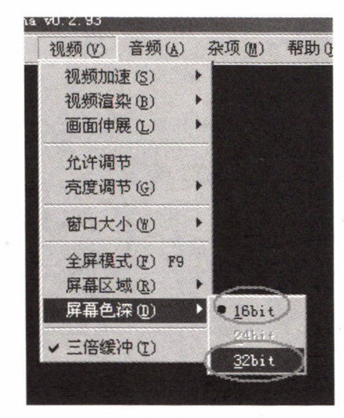
视频→屏幕区域

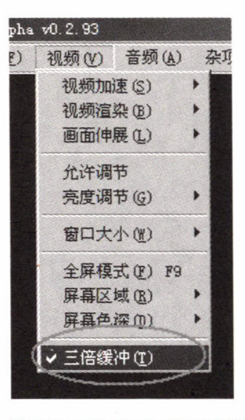
设置全屏模式的解析度，建议15"的CRT显示器使用640x480和800x600，17"CRT的显示器使用800x600和1024x768，15"或17"的液晶显示器使用1024x768，当然根据实际而定。

[屏幕色深]

视频→屏幕色深

这里建议使用32位色，当然你的显卡要支持才行。如果在32位色下游戏运行速度有点慢，就改为16位色，其实两者差别不大～～





[三倍缓冲]

视频→三倍缓冲

音频设置

文件(F) 视频(V) 音频(A) 杂项(M) 帮助(H)

采样频率(R)

跳帧选择(F)

低音加强(B)

记录音乐(S)

11025 Hz

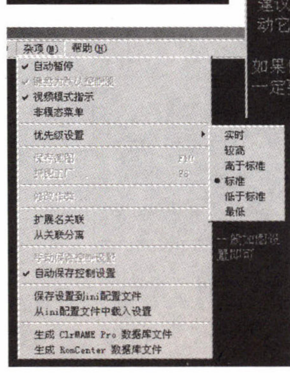
22050 Hz

44100 Hz

建议默认不要动它

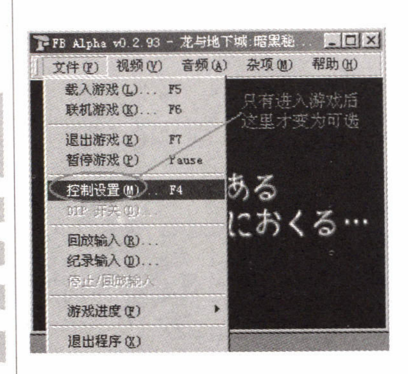
如果你有个好音箱一定要选这个哦！

强烈建议选择44100 Hz



杂项设置



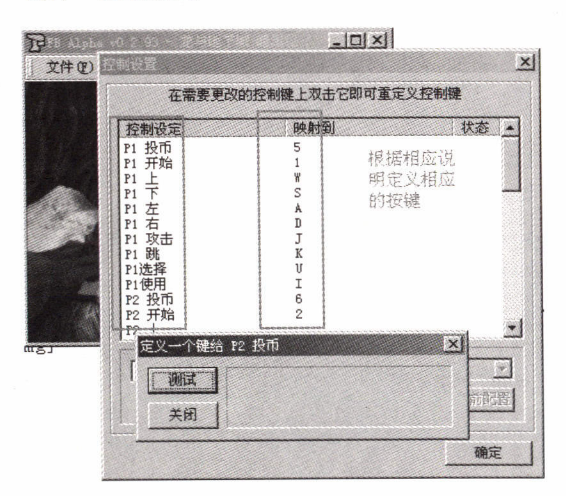


控制设置

注意：只有在进入游戏后才能设置控制，如图只有进入了游戏后“控制设置”选项才变的可选。

〔定义按键〕

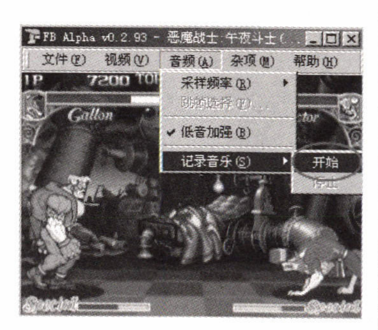
文件→控制设置



双击相应的“说明拦”弹出“定义对话框”再在“键盘”上按你想定义的“按键”即可。

[快捷键]

F1 游戏加速[手要一直按着]
F2 调出游戏中的测试菜单
F3 游戏重新出始化[就是重启游戏了]
F4 控制设置[就是调出设置"摇杆"的对化框]
F5 载入游戏
F6 联机对战
F7 退出游戏
F8 抓图工厂
F9 全屏模式
F10 保存截图
F11 载入进度
F12 保存进度
ALT + F4 退出模拟器
ALT - I 加速
ALT - P 暂停/开始
ALT - - 声音减少
ALT - + 声音增大
ALT+ENTER 窗口和全屏模式之间的切换



其它

1、我如何录制游戏中的音乐呢?

首先你要先加载游戏然后再看下面的图~不用说了吧^o^

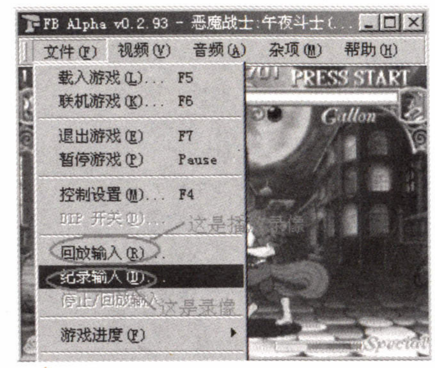
声音录完后会自动保存在FBA目录下的[WAV文件夹]下。

2、FBA中的"录像"是什么意思?

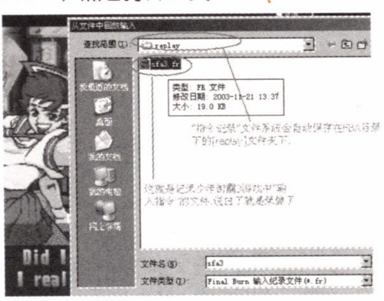


说实在的用“录像”这个词来形容这个功能好像很容易使人产生歧义，我觉得应该用“指令记录”来形容FBA 的这个功能。[指令：就是你在玩游戏时用键盘或手柄输入的各种指令，输入上下左右啊，攻击，跳啊什么的......]

要回放“录像”，你必须有要回放游戏的ROM，FBA和“指令记录”的文件。具体看下图便知。



例：我要回放“少年街霸3 的录像”先要加载“少年街霸3 ”这个游戏的ROM，然后打开：文件→回放输入。在对话框中选中你要回放的“指令记录”文件即可。



3、为什么我在网上下的一些“游戏录像”无法播放呢？

这个嘛很难说，原因有多种多样，我遇到的一种是“录像文件”竟然用“中文名”命名这是不行的，一定要保证“录像文件”和你的游戏ROM 名相同。

4、为什么我在网上下的CPS2 游戏在FBA 里不能玩呢？[有得是显示找不到ROM，可我路径没错啊！有得可以找到，但是一加载ROMS 就出错]

首先，要说明的是FBA 的CPS2 ROM分为三部分。第一部分：游戏的主体ROM，第二部分：游戏的不同版本ROM[就是那个什么美版，日版，欧版，世界版了]，，第三部分：XOR 列表[这个最重要]要在FBA上运行CPS2 游戏，以上三个部分缺一不可～切记！

还有一种可能，就是你下载的ROMS 不是*.zip 格式的而是*.rar 格式的，当然这不怪你，你只要用“WINRAR 这个解压缩软件”把下载的*.rar 格式的ROMS 解压，再压缩成*.zip 格式就可以了。

5、FBA 只支持CPS2 的游戏吗？

如果你用的是以前的老版本就只能玩CPS2 的游戏了，但是从FBA0.2.94.56 开始已经支持CPS1，NEOGEO，TOABLAN，CAVE 的游戏了，看来FBA也要向多元化发展了。



6、我如何才能编译FBA？

因为fba team 在license 中加入了mame 同样的三年守则，想玩新游戏的就只有自己添加驱动了！

一、所需要的文件，到fba 的主页fba.emuunlim.com 上找找：

1.Mingw2.00；

2.UnxUtils.zip(可以用mame 的mingw-over 代替)；

3.w32api-2.4.tar；

4.mingw-cygwin-libs.zip；



5.nasm；

6.可选可不选的nsPerl5.008（?）反正我是没在http://people.netscape.com/richm/nsPerl/上找到，我用的是nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86.zip，你也可修改makefile禁止使用，方法是：

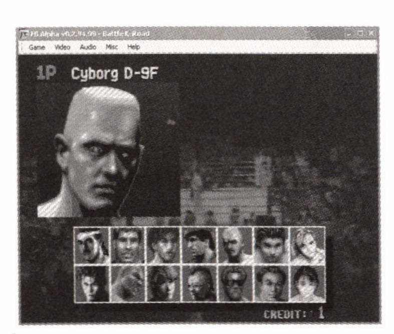
将

Perl is available

PERL = 1

修改为

PERL = 0



7.fba的源文件!

二、编译过程

1.安装Mingw2.00，假设你将它安装在D:\；

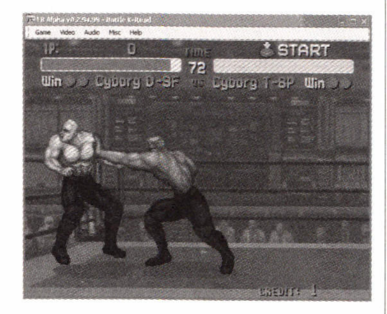
2.将UnxUtils.zip解压，把echo.exe，mkdir.exe，rm.exe，sh.exe和touch.exe复制到D:\MinGW\bin；

3.将w32api-2.4.tar解压，把inlude和lib文件夹内的文件分别复制到D:\MinGW\include和D:\MinGW\lib，并且覆盖同名的文件；

4.将mingw-cygwin-libs.zip解压，再将里面的3个压缩文件解压，按照上面步骤3同样的方法将inlude和lib文件夹内的文件分别复制到D:\MinGW\include和D:\MinGW\lib；

5(可选).安装PERL：解压nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86.zip，不要使用nsPerl5.004_05-12-MSWin32-x86，假设你解压到D:\，然后进入文件夹双击install.bat安装nsPerl；

6(可选).将pl扩展名的脚本文件和nsPerl关联，方法有很

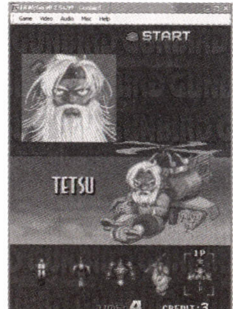


多，最简单的是进入fba源文件找到脚本文件后双击，在打开方式中选择D ：\nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86\nsPerl5.005_03\bin\MSWin32-x86\nsperl.exe；

7.解压fba_029496_src.zip，假设解压到D：\，然后进入makefile所在的文件夹，创建一个setpath.bat文件内容如下：

```
@echo off
rem ------------------------------------
rem MinGW Compiler Configure
rem ------------------------------------
set PATH=%PATH%;D:\MinGW\bin;D:\nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86\nsPerl5.005_03\bin\MSWin32-x86
```

以上我都是将文件解压到D：\，你可以将每一个“D：\”修改为你所安装的目录；



8.进入MS-DOS方式，进入makefile所在的目录，键入命令setpath，回车，再键入命令make，回车！OK

注意：如果编译过程中出现“警告(warning)”，你可以不与理会，但是如果有“错误(error)”，你就要仔细看好是什么了！



RomData编写深入剖析

相信大家对RomData也亦有所闻吧，但对其编写方法相信大家也并不是太了解。大家在网上也可找到一些相关的文章，但不是讲的不明确就是根本不对，所以写下这篇文章的目的就是以便大家作参考借鉴。由于Capcom CPS1游戏已经全部dump下来了，RomData也已经全部被KO了，而且CPS1游戏的设置开关太多所以本文主要分析SNK MVS游戏和Capcom CPS2游戏的RomData编写方法。

首先让我们来了解一下RomData的基本概念。(这里指的RomData并不是针对某个模拟器专用的，而是泛指所有模拟器用的RomData)。

什么是RomData?

RomData是一组数据，它有规律的指导模拟器如何对Rom进行加载配置。

没有RomData行不行（单Rom的家用机除外，像GBA）?

答案是可以，但是模拟器也无法识别任何Rom游戏。

到现在为止RomData包括内置和外置两种，而Nebula是最具代表性的，它同时包含了内置和外置两种RomData。我们以Nabule为例来深入了解外置RomData的编写。SNK MVS游戏以The King of Fighters 2002 (Fully Decrypted)的RomData为例，Capcom CPS2游戏以Street Fighter Alpha 3 (US 980904) 的RomData为例。由于SNK MVS游戏与Capcom CPS2游戏RomData的头部System、RomName、Game部分和尾部的System段相似，所以一起放到最后讲。先是以The King of Fighters 2002 (Fully Decrypted)的RomData为例分析SNK MVS游戏RomData

的写法。

%%%%%%%%%%%%Create by RomData Maker%%%%%%%%%%%%

// 注释以 % 开头，模拟器不会读取

System：NEO //游戏系统，可以是NEO,CPS1,CPS2

RomName：kof2k2nd //游戏的ROM名称，就是Zip包文件名

Game：The King of Fighters 2002 (Fully Decrypted) // 游戏名称，可以任意，随个人喜好：-)

[Program] // 程序段，配置游戏的程序文件

[Text] // 文本段，有的游戏可以没有

[Z80] //大名鼎鼎的Z80 Rom，主管声音

[Samples] // 声音取样，存放像枪声之类的声音

[Graphics] // 图形Rom，有加密和非加密两种

[System] // 系统设置，对模拟器进行配置

CartridgeID：267 //游戏发行号，MVS游戏是保存在P1Rom中的

GfxCrypt：0 //游戏用的解密XOR表

GfxKey：0 //XOR表的初始值

ButLayout：9 //输出方式

Fix：0

// 修正方式



程序段的写法

[Program]

kof2k2_p1.rom,0,100000,CB49DE80,0

kof2k2_p2.rom,100000,400000,432FDF53,0

第一部分“kof2k2_p1.rom”是文件名，第二部分“0”是基地址，第三部分“100000”是文件大小，第四部分“CB49DE80”是文件Crc校验码，第五部分“0”不明，写0即可，也有写1的，像战国传承3。文件名、文件大小和Crc校验码可以直接用Winzip之类的解压缩软件取得，不过注意文件大小是16进制的。文本段、Z80段、采样段和图形段的写法和程序段都是相同的，所以后面便不再解释了。最麻烦的是基地址的算法，每一段都不同，而且Neo游戏和Capcom游戏也不一样，后面我会详述的。

程序段最重要也是最麻烦的一段。第一个文件的基地址为0，第二个文件的基地址是第一个文件的大小加第一个文件的基地址，第三个文件的基地址是第二个文件的大小加第二个文件的基地址，依此类推。还以上面的为例，Kof2k2_p1.rom由于是第一个文件所以它的基地址为0，kof2k2_p2.rom是第二个文件它的基地址由kof2k2_p1.rom的文件大小加kof2k2_p1.rom的基地址，也就是100000 + 0 = 100000，所以kof2k2_p2.rom的基地址是100000。如果还有kof2k2_p3.rom，它的基地址便是kof2k2_p2.rom的文件大小(400000)加kof2k2_p2.rom的基地址(100000) = 500000。上面只是一种情况，还有一种情况便是程序文件只有一个而且文件大小为200000(2M)那它的基地址便是100000。除了上面说的几种情况以外还有一些情况，由于比较少见就不再

一一列举了。

文本段的写法[Text]

kof2k2_s1.rom,0,20000,E0EAABA3,0

文件只有一个，基地址永远都是0。

Z80段的写法[Z80]

kof2k2_m1.rom,0,20000,F80EB346,0

与文本段一样文件只有一个，基地址永远都是0。

声音采样段的写法[Samples]

kof2K2_v1.rom,0,400000,13D98607,0

kof2K2_v2.rom,400000,400000,9CF74677,0

kof2K2_v3.rom,800000,400000,8E9448B5,0

kof2K2_v4.rom,C00000,400000,67271B5,0

与程序段相同只需将基地址与文件大小一一累加便可。

图形段的写法[Graphics]

kof2k2_c1.rom,0,800000,7EFA6EF7,0

kof2k2_c2.rom,1,800000,AA82948B,0

kof2k2_c3.rom,1000000,800000,959FAD0B,0

kof2k2_c4.rom,1000001,800000,EFE6A468,0

kof2k2_c5.rom,2000000,800000,74BBA7C6,0

kof2k2_c6.rom,2000001,800000,E20D2216,0



kof2k2_c7.rom,3000000,800000,8A5B561C,0

kof2k2_c8.rom,3000001,800000,BEF667A3,0

与程序段同样重要的一部分。一种情况是像上面那样第一个文件基地址为0，第二个文件基地址为第一个文件的基地址加1，第三个文件的基地址是前面两个文件的大小之和加上第一个文件的基地址（800000 + 800000 + 0 = 1000000，注意是16进制的，别当成10进制来算），第四个文件的基地址为第三个文件的基地址加1（1000000 + 1 = 1000001），第五个文件的基地址是前面两个文件的大小之和加上第三个文件的基地址（800000 + 800000 + 1000000 = 2000000），第六个文件的基地址为第五个文件的基地址加1（2000000 + 1 = 2000001），依此类推。还有一种情况是图形文件的第一个文件的大小为400000（4M）那第一个文件的基地址变为400000，后面文件基地址的算法第一种情况相同。

也许你已经发现了图形段堤基地址算法就是：设n为当前的文件编号，若n = 1且 n的大小不等于400000那基地址为0，若n = 1且 n的大小等于400000那基地址变为400000。若n为奇数且不等于1那第n个文件的基地址等于第n - 2个文件与n - 1个文件大小之和加上第n - 2文件的基地址，若n为偶数那第n个文件的基地址便是n - 1个文件的基地址加1。

下面以Capcom CPS2游戏Street Fighter Alpha 3（US 980904）的RomData为例分析Capcom CPS2游戏RomData的写法。除基地址的算法之外其余的都与SNK MVS游戏的写法相同所以我就不再罗嗦了。

程序段的写法

[Program]

sz3u.03c,0,80000,E007DA2E,0

sz3u.04c,80000,80000,5F78F0E7,0

sz3.05c,100000,80000,57FD0A40,0

sz3.06c,180000,80000,F6305F8B,0

sz3.07c,200000,80000,6EAB0F6F,0

sz3.08c,280000,80000,910C4A3B,0

sz3.09c,300000,80000,B29E5199,0

sz3.10b,380000,80000,DEB2FF52,0

很明显程序段的基地址就是第一个文件的基地址为0，当前文件的基地址为上一个文件的基地址加当前文件的大小。

解密段的写法

[Decryption]

sz3ux.03c,0,80000,7091276B,0

sz3ux.04c,80000,80000,83B213B1,0

解密段的基地址与程序段的算法相同。

图形段的写法

[Graphics]

sz3.13,0,400000,F7A60D9,0

sz3.15,2,400000,8E933741,0

sz3.17,4,400000,D6E98147,0

sz3.19,6,400000,F31A728A,0

sz3.14,1000000,400000,5FF98297,0

sz3.16,1000002,400000,52B5BDEE,0



sz3.18,1000004,400000,40631ED5,0

sz3.20,1000006,400000,763409B4,0

图形段的基地址的算法就比较麻烦。看文件的个数，如果图形文件大于4个，先看前4个扩展名为奇数的文件，这四个文件的在这里分别是sz3.13、sz3.15、sz3.17、sz3.19，它们的基地址是第一个文件的基地址为0，后面的依次累加加2就行了，基地址是0、2、4、6。再看前4个扩展名为偶数的文件，这四个文件的在这里分别是sz3.14、sz3.16、sz3.18、sz3.20，它们的基地址为前四个扩展名为奇数的文件大小之和再依次累加2，基地址是1000000、1000002、1000004、1000006。如果还有文件那就还是先看扩展名为奇数的，

不过基地址就是前面所有的文件的大小之和再依次累加2，例如还有四个文件sz3.21、sz3.23、sz3.25、sz3.27那它们的基地址分别是是2000000、2000002、2000004、2000006。

若图形文件只有4个，而且扩展名都为奇数且文件扩展名小于等于20，例如btc.13、btc.15、btc.17、btc.17，那它们的基地址依次是0、2、4、6。

若图形文件只有4个，而且扩展名都为奇数且文件扩展名大于20，例如sfx.21、sfx.23、sfx.25、sfx.27，那它们的基地址依次是C00000、C00002、C00004、C00006。

若图形文件只有4个，而且扩展名都为偶数，例如sfz.14、sfz.16、sfz.18、sfz.20，那它们的基地址依次是800000、800002、800004、800006。

Z80段的写法

[Z80]

sz3.01,0,20000,DE810084,0

sz3.02,28000,20000,72445DC4,0

Z80 文件最多只有两个，第一个文件的基地址为0，第二个文件的基地址为28000。

采样段的写法

[Samples]

sz3.11,0,400000,1C89EED1,0

sz3.12,400000,400000,F392B13A,0

解密段的基地址与程序段的算法相同。

有的游戏还有Parent，即父Rom，一般都是为解密的Rom。像Kof99nd 它的Parent 是Kof99，只需在Game 后面加上Parent：Kof99 就行了。

系统段的写法

[System] //SNK MVS

CartridgeID：267

GfxCrypt：0

GfxKey：0

ButLayout：9

Fix：0 [System] //Capcom CPS2

无

无

无

ButLayout：0

Fix：0



CartridgeID（游戏发行号）这个值是保存在SNK MVS游戏P1 Rom中的，可以随便写。Nebula便是通过对这个值的比较来决定这个游戏是否应该模拟。修改这个值（当然是修改P1 Rom，修改RomData中的CartridgeID是没用的）可以让Nebula模拟本不该模拟的游戏。Capcom CPS2没有这个项目。

GfxCrypt（游戏用的解密XOR表），这个表被用来解密Rom的图像文件。SNK游戏也有解密表，只是不像CPS2游戏那么变态罢了。SNK的加密表都是固定的，只分为Kof99表和Kof2000表两种。早期MVS游戏是没有加密这一说的，而从Kof99开始为防盗版一如这一技术，而又因为Kof99的解密表被破解，所以Kof2000又采用了新的解密表，不过很快又被破解了，不知道SNK下一步会采用什么技术，也许只有开发新机板了。Capcom CPS2的解密XOR表每个游戏都有不同的解密XOR表，所以没有这个项目。（其实CPS 2游戏的XOR表也有规律只不过这个规律只有CPS2Shock掌握罢了）

GfxKey（XOR表的初始值）SNK MVS解密游戏都为0，其它加密游戏的值视加密方法而定，KOF99加密方式为1，KOF2K加密方式为2，KOF2K1加密方式为1E，KOF2K2加密方式为EC，MS4加密方式为31，龙吼加密方式为3F等。Capcom CPS2连固定的解密表都没有，这个项目肯定就不会有了。

ButLayout（输出方式）SNK MVS游戏为9也只能为9。Capcom CPS2游戏就比较麻烦，大部分游戏为0就OK了，也有为1或2的。

Fix（修正方式）据体算法不明，也是写0就OK。

这篇文章到目前为止还有很多地方不明，还请大家帮忙补全。也会有一些错误，亦请大家指正。

人物 action modify 动作修改浅谈

文：WESKER

记得很久以前，当看过星之巡行先生的kof99隐藏超杀以后，激起了我很大的兴趣，本人虽然很少玩游戏，但是比较喜欢改游戏，但是不知道星之巡行先生基于什么原因，只是公布了部分隐藏超杀的录象，而没有公布隐藏超杀的rom或者修改的方法。

后来通过好朋友柴林（chl）等人的研究，终于使得那些成为了可能。本人水平有限，就写一些基本的修改方法供大家研究

一、debugbios的运用

要修改游戏，也就先必须理解动作代码的含义，kof人物用一个字的容量（2个字节）的数值来表示人物的动作，我们把它称为动作代码，这里通过一个例子便于我们的理解

0000H 表示人物正常的站立（不做任何动作）

0001H 表示人物向前走

0002H 表示人物向后走

....

早期，人物动作的修改极其缓慢，就是因为我们无法准确的确定人物不同的动作和代码的关系。理论上，我们可以通过模糊搜索的方法来找到人物不同的动作和代码的关系。

（模糊搜索的基本思路就是当人正常站立时，在内存修改软件——本人比较喜欢用fpe2000，太经典了，当然本人还是有个人原因的^_^——的搜索功能框里输入？，在搜索后，只要人一动，就呼出fpe2000，用"+"的方式查找，正常站立，就用"-"



来搜索，最后会剩下几个，用排除的方法就能找到）

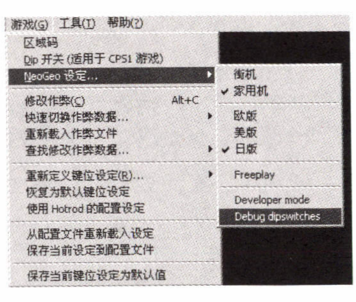
但是我们要注意一点，就是在kof里，每个人物动作数值的范围一般都是0000H－－0200H

所以，由于代码太多且不方便我们参考，人物动作的修改技术很难有大的进步。

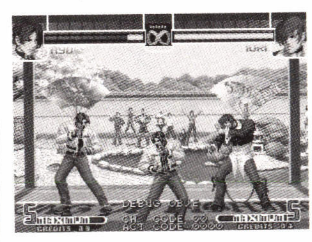
但是具有debug功能的bios(8/10 neogeo.zip)的出现解决了我们这方面的困难，debug本身就是调试的意思，通过我们对dip的设置，可以找到我们需要的功能。

用ngx可完美的使用bios的debug功能。但是本人还是建议使用kawaks，开启dip第1行的第1项，我们发现游戏中间多出了一个人物。

设置的过程如图所示



从图片我们可以看到，屏幕中间出现了一个人物（我习惯用1P，所以修改以及说明都是以1P为主），同时，还出现了几行字。



我们就是通过中间的人物来看人物的动作代码的。

其中，

CH　　CODE　　00　　表示人物kyo的人物代码是00

ACT　　CODE　　0000　表示kyo此时（就是静止的时候），动作代码就是0000H

（如果是kof98或以后的kof，最好是在练习模式下来看人物代码，否则，边看代码边被CPU 攻击，这种感觉不是很爽）

现在已经开启了调试功能，我们接下来讲一讲如何看人物代码。

先按一下START键，那么会出现功能菜单，之后再按一次（这次要求一定要按住，不要松开），之后，我们就可以通过ABCD这4个按键来看人物的动作了。

按键功能如下

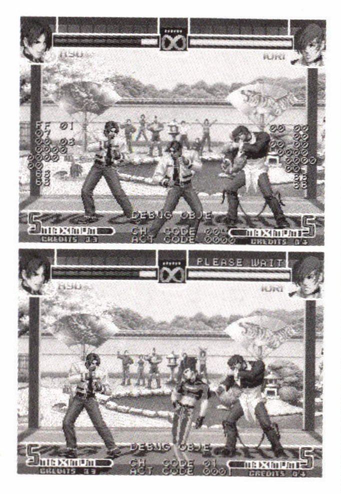
按住START键后，

A　　动作代码 +1

B　　动作代码 −1

C　　人物代码 +1

D　　人物代码 −1



从上图我们看到人物的代码是00H，动作代码是0000H

当按照我上面说的，如果按一下A以后，如下图

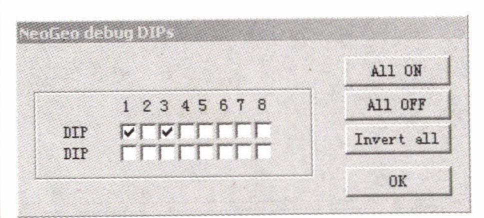
如果再按一下C，那么如下：

好了，通过我上面的描述，大家应该能够掌握如何看不同人物以及其的动作代码。

不过我们同时也发现了，如果要改一个人的话，那么需要反复的查找以确定其动作代码是什么（特别是我们要修改的动作的代码是很大的，需要找一段时间才可以），也许有人问，能否简单一点？

答案是可以！

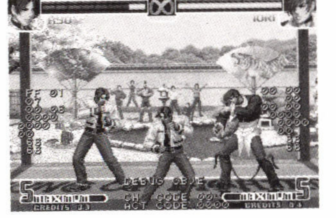
就是开启debugbios的显示当前动作代码的功能，遗憾的是必须在kof2k---2k2及svc下才可以。



如图

开启后我们发现屏幕两侧也出现了数据，

倒数第4 行的4个0000就是代表当前你的人物动作。比如我使用kyo 的超杀。就会看到



0000变成了00BAH，也就是当前KYO 的超杀的动作开始的代码是00BAH，而不用我们一点一点按START 键+A 了。

通过上面我所讲的，大家应该大概的明白动作代码的含义、如何激活和使用的方法了。

通常情况，我是喜欢同时打开dip 的1，3 项，这样非常的方便找到人物动作的数据。

当然，具有debug 功能的bios，不仅能看动作，通过开启不同的dip 项，还会出现其他的现象，其他的请有兴趣的读者自行发掘。

二、工具的使用

好工具能使修改游戏ROM 起到事半功倍的升秒度个微度　，这里主要就是用16 位编辑器（在高级的修改里，则需要大量的工具，有些甚至需要自己编写），虽然大家普遍都用一个叫ULTRA　EDIT 的东西，但是我在使用的过程中，还是觉得HEX WORKSHOP 这个工具比较好用。后面的修改我基本上都是使用这个工具来讲解。

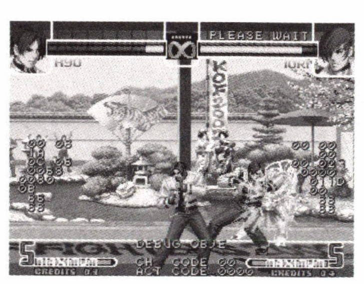
三、修改的方法

以上一些常识的东西已经讲完了，接下来就开始正式的讲解如何修改ROM，由于这是基础讲解，我就不用大把大把的68k 程序写下来，这里通过修改机器码的方法让大家体验一下修改ROM 的辛酸和乐趣。

因为SNK 公司从96 到2K2 是通过同一个框架开发的，所以一下修改对于KOF96－2K2 及SVC 都成立

修改出招分为2 种。

第1 种就是超杀部分，第2 种是MAX 超杀部分



（1）超杀部分

超杀的开始动作，遵循着如下规律

7C39＋ 动作代码＋D200，其中的动作代码就是超杀的开始的那个动作的代码！

比如

我们可以看到，KYO 的超杀鬼烧！他的动作代码是0080H



那么他的ROM数据格式就是7C39　8000　D200

现在我们就用HEX　WORKSHOP查找一下ROM吧

如图片所示，我们就找到了地址是

```
00036F00 B84E 5078 7C39 8000 D200 7C39 8200 D400 7C39 8400 D600 7C39
00036F18 0C00 D800 7C39 0B00 C200 7C39 0C00 C400 7C29 0600 0000 5800
00036F30 2C08 0400 A401 2C66 7C19 0600 0801 7C19 1C00 EF00 7C39 8100
00036F48 D200 7C39 8300 D400 7C39 8500 D600 7C39 2000 D800 7C29 0800
00036F60 0000 5800 7C29 0500 0000 5000 7C29 0000 006D 5C00 7C39 AADA
00036F78 5400 B94E 0100 DED6 2C08 0000 3100 0466 AC44 5000 6C39 D200
```

36F04H（地址部分）：（数据部分）

7C398000D2007C398200D4007C398400D600

7C390C00D8007C390B00C2007C390C00C4007C2906000000005800

其中

7C398000D2007C398200D4007C398400D600

就是KYO鬼烧的主要的动作数据，同时根据这个数据也可以看到一些规律，比如

KYO的鬼烧分成3个动作，也就是鬼烧是3个动作合成的。其中的动作代码分别是

0080H

0082H

0084H

可以通过观看人物的动作代码看到。

而这个很容易就能找到如下规律

对于普通的必杀，遵循

7C39+动作的第1个部分+D200+7C39+动作的第2个部分+D400+7C39+动作的第3个部分+D600……………………（依

次类推）

而下面的

7C390C00D8007C390B00C2007C390C00C4007C2906000000005800

主要是一些特效，比如火焰等，以及人物的高度。　比如这里的KYO鬼烧的高度就是06--》7C29 0600（高度） 00005800

那么我们就现在改一下练练手吧。

KYO 的轻拳鬼烧的动作部分代码分成了3个部分，分别是80H，82H，84H

通过我们观察人物的动作代码，发现了神尘的部分代码很适合放在鬼烧上。分别是

E5H，E6H，E7H

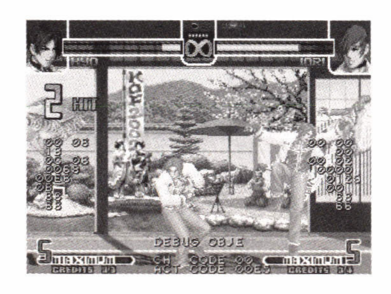
那么我们就把对应的80H换成E5H，82H换成E6H，84H换成E7H看看效果

（

7C398000D2007C398200D4007C398400D600

换成了

7C39E500D2007C39E600D4007C39E700D600



）

怎么样，很酷吧。

超杀部分轻重出招对应的结构不在一起，比如刚才的，我只是改了轻鬼烧的动作，至于重鬼烧的，就自己体验着改吧。反正代码就



在轻鬼烧的附近。

(2) MAX 超杀

M A X 的超杀的结构和超杀的有些不同。

比如我们看K Y O 的动作代码的时候会发现，K Y O 的动作B 8 H 和B 9 H 都是其中的超杀大蛇 的开始代码，那么用哪个也是根据按键的不同而不同。

比如如果按C 出的超杀，那么开始的动作就是B 9 H ，否则是B8H

其结构是

3C20B900B800

我们在R O M 里查找这段代码可以发现，

地址是38162H：

3C20B900B8003C22BB00BA003C24

BD00BE003C26C000BF007C39BC00D600

从中可以总结一个规律，就是对于M A X 超杀来说：

3C20 重拳启动的第1 个动作 轻拳启动的第1 个动作 （重拳和轻拳启动的动作代码是不相同的）

3C22 重拳启动的第2 个动作 轻拳启动的第2 个动作

3C24 重拳启动的第3 个动作 轻拳启动的第3 个动作

3C26 重拳启动的第4 个动作 轻拳启动的第4 个动作

7C39 BC00 D600 -- 这个表示重拳或轻拳启动，代码都相同的动作。

比如KYO 的MAX 超杀，都用了BCH 这个动作。

作成列表后

重拳：b9 bb bc be c0

轻拳：b8 ba bc bd bf

之后我们看看如何改能漂亮一下，通过看代码后觉得改成如下比较合适

b9 e3 e5 e6 e7

(3C20B900B8003C22BB00BA003C24B

D00BE003C26C000BF007C39BC00D600

改成

3C20B900B8003C22E300E3003C24E60

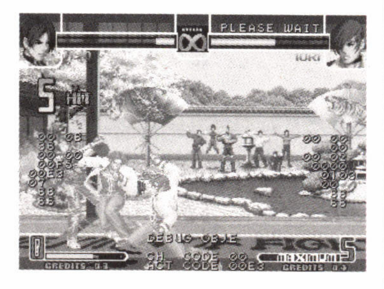
0E6003C26E700E7007C39E500D600

)

这个就是效果了

四、修改的准备

我们已经可以通过上述的规律来修改人物的招式了，但是会出现这样的问题，就是重复的很多，我们不知道那个才是，比如我们找一个招式，开始代码是80H，那么我们会查找7C398000D200，那么我们会发现这样的数据串有数十个，那么哪个才是啊？





这就需要我们在HACK　ROM之前做一些前期的准备才可以。

先规定一下人物的大概范围吧。

根据经验可以知道，人物的超杀都是从80H开始的，并且都是必杀技，所以也就意味着每个人都有7C398000D200，那么我们就找一个，记一个地址，再接着找下一个。

每个人物的大概地址就在我们找的地址附近。

比如：

KYO，人物代码是00H，我们找到的第一个地址就是他的

是36F04H，他的其他出招代码也在这个地址附近。

红丸，人物代码是01H，我们接着找到的地址就应该是他的，经查找可知，地址是39CE2H

以下类推，我们就通过这样的方法很轻松的做了足够的准备。

准备的效果绝对的影响修改的效果和效率，所以前期的准备我们也要足够的重视起来，毕竟修改人物动作不是很容易的事情。

五、SVC相关

通过这样的技术，不仅可以修改人物的动作（改不改的好就看你的水平了），同时也能起到修复BUG的效果。

当SVC　PLUS刚出的时候，大家应该发现了IORI的一些动作丢失的现象，我们不用管动作是如何丢失的，没有，我们改出来就可以了！！！！

过程如下：

先查找八神的超杀：八稚女

代码是3c20a000a000，幸运，因为rom 里只能找到一处，地址是：34770H

那么八神其他的招式应该就在34770H 附近。

回到游戏看看代码吧。

八神

豺华　　错误　　正确

　　　　BDH　BCH

折爪　　错误　　正确

　　　　D8H　　D4H

这样在34770H 这个地址的基础上，查找错误的，改成正确的就OK 了。

当然，如果回到游戏会发现，如果是日版模式下，还会出现死机的问题，后来的研究知道，是由于特效调用的错误。（也许是DUMP 的错误，也许是……. 谁知道？）





六、总结

上面简单的讲解了如何修改人物动作的方法和一些技巧。希望大家有所帮助。刚听说出现了一个KOF2K2的改版的录象，也许不久就会在网上出现吧，里面有很多人物的动作都改了，大家可以照着那个改改看，改起来应该不难。同时也可以把那个当做练练手了。

同时想说一下自己的感想，有很多人认为HACKROM没什么必要，因为CHT就能搞定，当然，就目前来看CHT的作用远大于HACKROM，而HACKROM的修改一般CHT早就有的功能，之所以是这样，主要还是技术的不成熟导致的。因为本来研究的就不多（目前国内就知道有格斗中国，模吧和琵琶行！国外的，就有几个修改颜色的网站，而修改程序的，也许有，本人不知道吧！），另外，大家掌握的技术也不是太多。而就个人来看，还是HACKROM更进一步，因为涉及到了改ROM内部的程序，只要你的技术过硬，有耐心来看程序，研究程序，那么HACKROM是无所不能。就拿个简单的例子侍魂0就能看出来，侍魂0 这个游戏不知道游戏的开发人员是什么想法，把游戏的程序做了很大的改变，有点加密的味道。所以，通过正常的内存查找是无法修改BOSS，更不要说，即使选到了BOSS也只能玩一关。（好象侍魂这类的游戏都有这个毛病，侍魂3用BOSS只能玩一局，侍魂4的BOSS对战的人物都是霸王丸，现在侍魂0也是这样）

这样的游戏，对于用内存修改软件来修改就很困难，或者根本就不能办到。但是如果用调试工具看程序则很简单。

这里，通过简单技术的讲解，同时也希望大家都参与HACKROM的研究中，毕竟现在技术不是很高，研究的人也很少，进展也不大。如果大家都参与进来，那么人多力量大，技术也会大大的发展，那么随着技术的成熟，修改的ROM也越来越成熟，才会出现一些真正的好的，精的作品。

模拟器的过去、现在与未来

IN THE PAST　AT PRESENT　THE FUTURE

by klk

模拟器，英文叫做"Emulator"。



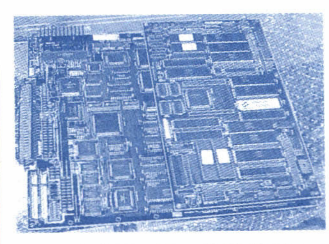
Emulator 是仿真，不是模拟什么的。其实模拟器是一个指令变换器，是仿真了硬件来模拟软件。其实很简单，把游戏ROM 里的代码指令取出来，然后转换成PC 认识的指令加以执行，原来比如游戏中得到的输出结果是放在某个存储器里的，然后通过AV 线输出到电视机上，同样模拟器可以开辟一个空间来存放这些数据，就好比是这个存储器，然后输出的是把这些输出指令再转换成PC 认识的指令写到窗口中，可以用DIRECTX 函数的输出函数，当然也能用OPENGL，更别提GDI啦！所以"不改变原先的数据"只是把这些数据加以处理一下，转换成能在PC 上运行的结果，那就可以说是模拟！而仿真呢？大家想一下，如果有个一模一样的游戏，GBA 上有，PC 上也有，那只有2 种可能，其中一种就是把没有被ARM7TDMI 编译过的代码全部换成PC 认识的代码，然后能在PC 上执行编译，毕竟GBA 游戏大多数也是用C 开发出来的，所以有很高的代码互换性，这样的话PC 上能运行那个和GBA 上一样的游戏！那成为移植！仿真是指"另外写一套代码"来实现相同的功能！

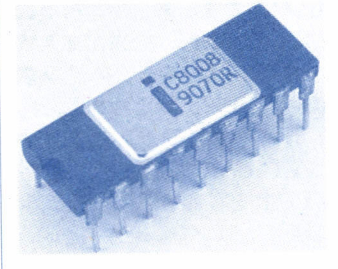


那么到底模拟器是什么呢？其实很简单，模拟器就是一个小型的指令编译器。把不同操作系统的指令转换成一种指令，并对其输入输出的代码加以修改，使得另一个操作系统

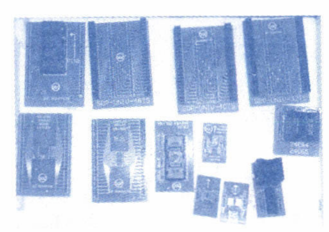


能完全兼容。



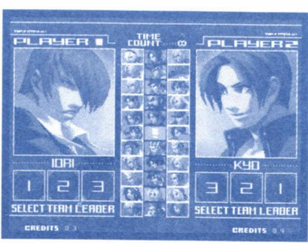


有了模拟器就必须要有ROM！说到底模拟器只是一个手段，我们最终的目的是通过模拟器来执行这些ROM。ROM表示的是"Read－Only Memory"也就是"只读存储器"。游戏厂商做出来的游戏是有版权的，当然不想让玩家或者是别的人随意的修改，因此随便拿一盘FC、MD的游戏卡带或者是街机的游戏机板来看，游戏的有关文件都是烧录在一个个半导体只读存储器集成电路芯片中并固定在板卡上。要把这些ROM芯片直接用于PC上运行当然不可能，为了让电脑上的模拟器能够执行这些只读存储器里面的程序，我们就必须先把这些数据用专门的读写器从ROM芯片里全部拷贝出来并一一转换成能够存储在计算机硬盘上的文件格式，这个过程就叫做"Dump"工作。



dumper把ROM从它的原始载体复制到模拟器可以识别的媒体上，比如PC硬盘。dumper和游戏开发是没有任何关系的，他们中的一些人员也不是非常精通编程的，但是他们必须知道如何装配硬件来复制ROM。在很多情况下dumper都是一个合格的逆向工程工程师，他们要面对厂商在ROM原始载体上附加的各种防止复制的

保护，加以解密从而Dump下来。



看看整个模拟器界为了"KOF2003"ROM的Dump而出现的轰动效应就可以知道Dumper者在模拟器世界举足轻重的地位。

另外Dump出来的游戏ROM越来越多，而且不断被模拟成功和完美模拟，所以需要将收集到的游戏ROM加以整理储存。这就需要Rom管理工具。

GoodTool是由Cowering制作和放出的一系列Rom命名管理工具（ROM renamer），主要帮助你检测和重新命名你所有的Rom。

大型电玩街机模 器的规格，使得大多数的Rom都有一定的名称（每个有单一CRC的Rom都有一个单一的名称），所以只需使用Rom管理工具再配合适当的资料档即可轻松的查核，而且所得出的结果都和全世界的其他玩家相同－－相同的CRC，相同的名称，相同的Romset设置。



但家用主机的Rom却因为档头（header）和位元置换（byte swapping）的差异，使得我们常用的Rom管理工具不适合用来认识它。GoodTool的出现解决了这个问题，它提供了一个数据库，并有统一的命名标准。

使用GoodTool不是收集狂的专利，无任你有多少Rom，在核对和重新命名之后，你便能和世界上其它的Rom拥有者和模拟器玩家互相讨论交流，不必再困惑于千奇百怪的名称而浪费不必要的时间和资源去查核Rom的正确性。

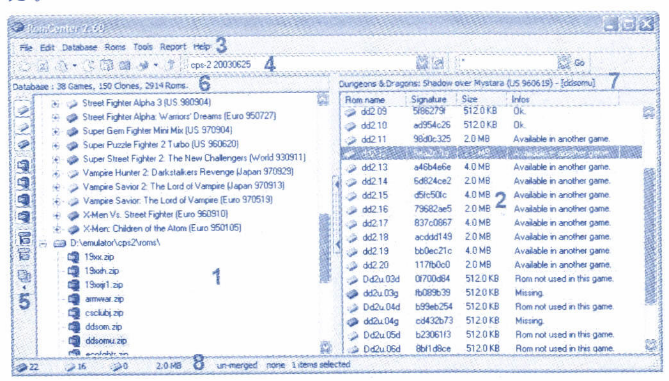


Rom 的整理对模拟器使用者是相当重要的，无论是一个档、二个档或是千千万万的个档，因此才有Rom Manager 的出现。选用RomCenter 主要因为其具有亲和的使用者介面，对入门者相当受用。RomCenter 方便的操作界面，现目前的版本已相当稳定，使用2.2 版到如今的2.31 版都不曾出现当机崩溃问题。

RomCenter 是一个免费的Rom 管理工具。它能查核你所有的Rom 和回报如坏档、缺档、错误档名等所有问题且尽可能的修正它。



在此感谢RomCenter 作者Eric Bole-Feysot 所做出的努力。



先说说街机模拟器：

MAME 模拟器

M.A.M.E.为『Multi-Arcade-Machine-Emulator』的英文缩写，它是一个大型多机种街机模拟器。MAME 由Nicola



Salmoria 自1997年一月开发研究而发表的，一开始只支持 Lady Bug、Ms Pacman 和 Pengo 三个小游戏。过后不断有新版本放出并支持新游戏，同时也有更多高手加入MAME 的开发WIP。它模拟了数不胜数的各式大型街机基板，包括了Sega、Capcom、Atari、Konami、Irem、Namco、SNK 等各家厂商的游戏系统。

MAME 是一个模拟器，这是指MAME 模拟器了基板 的晶片，并吸取自原大型街机基板的Rom images 镜像文件来运行游戏，以几乎是百分之百的方法模拟各种街机游戏系统运行游戏，从而帮助玩家进入一个以假乱真的游戏模拟效果 -- 完整的画面，完美的音效和音源。



MAME32 是一个在WIN32 下的模拟器。通过一台PC 电脑来模拟自1975到2001年之间众多的大型街机机板 部硬件。组合由那些大型街机机板 取出的原始软件，从而帮助MAME32 可以在PC 上模拟显示和模拟测试这些机板上的游戏。让读取的软件"错误"地以为它仍在原始的大型街机机台中运行。MAME32 有着漂亮和操作方便的界面，玩家可以不用输入命令行参数，例如「MAME32.exe 005 -r 800x600x32 -refresh 85 -effect sharp」。只要简便地点击一下游戏标题就能运行。



多机种街机模拟器MAME 最近一直在搞SONY ZN 基板的游戏，可惜这些游戏大都是3D 的，用MAME 的软件渲染跑

起来比较慢，现在只有等新版的ZINC 了。大往生是PGM 基板的，这个基板上的游戏模拟起来都比较困难，中国龙II 放出到现在整整两年了，还是没有新的PGM 游戏被模拟。

另外改版的多机种街机模拟器MAME 近期有很多发表，这里我主要介绍一个改版的多机种街机模拟器EK-MAME V0.83！=Zinc+MAME=ZMAME。该模拟器支持联网对战，支持了ZINC 3D 渲染加速插件，从而优化了PSX 系列游戏模拟。支持





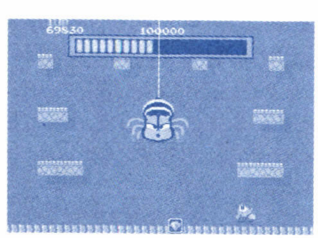
了街机大型游戏--铁拳3，生或死，Street Fighter EX 2 PLUS 等模拟。支持第三方插件，能实现MAME 使用D3D API 特性。



Raine 模拟器

Raine 发表于1998 年，它模拟M68000 和M68020 芯片的大型街机游戏，主要模拟于Taito 和Jaleco 两大游戏系统。它是目前仍在开发中的多机种街机模拟器，该模拟器配置要求低、运行速度很快。第一个模拟的游戏是彩虹岛Rainbow Islands，现在已支持了超过四百个游戏，另外也增加了新的游戏模拟功能。

Raine 的开发者中也有一个神一样的人物：Antiriad。他叫Richard Bush，是英国伦敦Argonaut 游戏公司的游戏程序员。



跟MAME拥有庞大开发群不同，Raine的开发者几乎只有Antiriad一个人（公开源码之前）。大约在1997年的时候，Antiriad在因特网上发现了SFC的模拟器，从此就进入了模拟器的世界。那时他仅仅是想玩而没有想过要开发模拟器。在1998年的早些时候，一个叫ROMList的小组dump下了彩虹岛（Rainbow Islands, Taito 1987）的ROM，Antiriad想在PC上玩到这个游戏，并且希望让大家都都玩到，于是开始了Raine的开发。如此的初衷事实上决定了Raine后来的命运……

和MAME一样，Raine最早只是彩虹岛的模拟器（这个游戏也是其名称的由来），渐渐被扩充为一个支持多个游戏的模拟器。目前已知Raine最早的版本是0.06，发布时间不详，应该是在1998年2月之前。至于开发时间从0.06版本的自述文件中可以得知应该在1997年末。当时的Raine只模拟了13个游戏，没有声音，没有设置功能，平台为DOS。游戏清一色68K系统，80年代中晚期的包括彩虹岛在内的一些游戏。模拟器用C/ASM写成，保证了速度上的优势。目前Raine有DOS、Windows和Linux版本，最重要它是免费的。





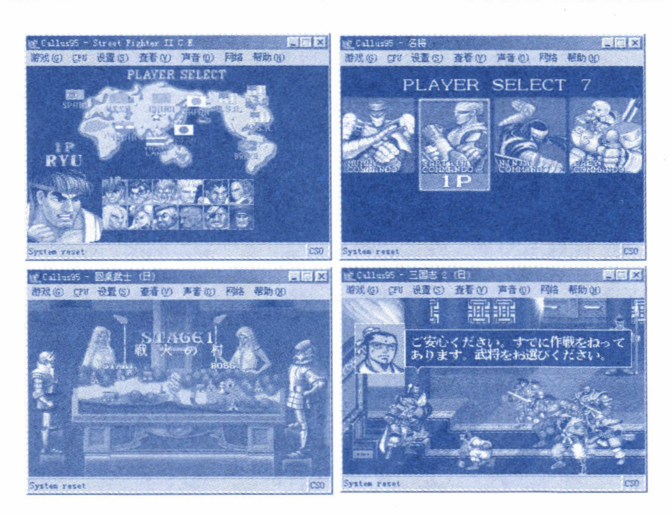
在ARC模拟器中，Raine当然是不得不提的东西，作为



唯一曾经和MAME抗衡的ARC多机种模拟器，它的辉煌与衰落都是玩家津津乐道的话题。Raine的模拟对象主要是68000和68020的街机系统，包括Taito和Jaleco公司的游戏，另外NMK和TECMO公司的游戏也能模拟。在最近的几个版本中，Cave和Psikyo公司的一些游戏也得到支持，CPS-1系统的85个游戏也同样被加入。

Callus 模拟器

Callus是一个在1998年发表的Capcom大型街机机台模拟器，由Icer Addis (Smegma， Sardu) 开发而成。它能运行很



多令人难忘的经典游戏 (Final Fight， Street Fighter 2)。需要一些特殊的显示模式驱动程式来执行Callus。

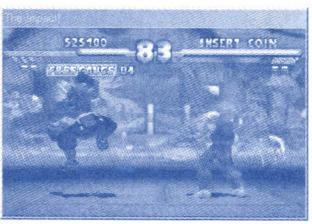
Callus和Callus95有99.9%是由Sardu编写，对于这个CPS-1系统模拟器，玩家一起记住这个名字---Sardu，也许他是一

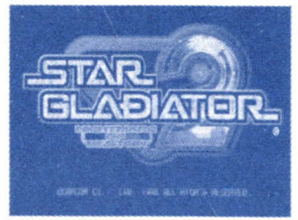
个传奇人物。

Callus95 自1998 年6 月24 日后，再也没有新的版本放出。Callus 最新的版本可以支持全部53 款CPS1 基板游戏，并成功实现了对QSOUND 音效技术的模拟。

Impact 模拟器

Impact 是千禧年之际才出现的新一代街机模拟器，它能够模拟Namco 的System 11/12、Taito 的FX1、Capcom 的ZN1/ZN2 等基板上的游戏，而且在画面、音效和操作界面上都达到





了一流水准，目前IMPACT 只支持WIN9X 和WIN2000 操作系统，但对WIN95 和WIN2000 的兼容性似乎都不很完美，建议大家在WIN98 下运行它。

CPS2 模拟器

CPS-2，全称Capcom Play System2，是Capcom 公司业务用机CPS 的后续产品。



从1998 年初开始，人们开始考虑破解CPS-2 的加密系统，在CPS 被Callus 完美模拟和QSound 保护的去除，大家都认为CPS-2 的模拟不是什么难事，但是却长时间破解未果，连Sardu 也没有成功。直到

差不多三年后的2000年末才发生了奇迹，所以引起了一阵轰动。而奇迹的最关键的缔造者就是Razoola领导的CPS－2 Shock小组。而CPS－2 Shock的同名文档也同样占有重要的地位。

CPS－2母板（被称为A板）是以它在主测试和声音按钮上的颜色而著名的。这些颜色代码跟下面将要列出的游戏板上的颜色代码是一样的。



CPS－2游戏板（被称为B板）有五种不同的颜色。曾经以为这些颜色是跟游戏的语言相对应的，但在得到了所有不同的A板之后，我们发现这些颜色实际上是表示版权的授予国或地区。

灰色和橙色的版本需要和A板的颜色一致才能工作。绿色和蓝色的板则完全可以互换，就是说绿色的B板可以工作在蓝色的A板上，反之亦可。黄色表示这个游戏是租借版本。黄色的板可以根据需要适应不同的A板，被用于促销。



2001年1月1日真是一个令模拟界激动的日子！在经历了2000年UTRHEL的失望、NEORAGEX的无限期等待之后，终于在新世纪来临的那一天，我们迎来了CPS－2的曙光，1月1日Final Burn终于模拟成功SFZ CPS－2版。此版虽然和Callus的那个PATCH版的一样可以运行SFC，但意义非凡．CPS－2模拟的成功无疑在模拟界



是一个超级的炸弹！大家在追忆CPS－1上的81个CAPCOM经典游戏的时候，我们又不得不面对CPS－2上更加精彩的游戏（龙与地下城、恶魔战士、SFZ－3等……）在大家得到无穷快乐的时候，我们不如来看看CPS－2解密，模拟的历程。



CPS－2的模拟成功无疑是要从CPS－1开始说起，说到CPS－1，大家一定知道Booldlast主要成员Sardu这个重要人物，他就是经典模拟器Callus的作者。按照Booldlast的说法，99.9%的Callus编写工作和Callus95都是归功于Sardu，而他们只是对Callus不断的修补，但没有任何的创造，因为他才是CPS－1的"神"！ Callus的完美模拟CAPCOM的81个CPS－1上的游戏本身就是一个奇迹，从各方面来说，Callus的模拟度达到了一个很高的境界．尽管后来出了不少的补丁版，并解除了Q SOUND ROM的保护，但基本上都是在Callus的基础上的一些改进，并产生了CPS－1模拟器基础上的SFZ。其实一切都是在向CPS－2发展，但一切的尝试就到此为止，原因来自于CPS－2 ROM的加密算法。



当然，这就证明了，当前被dump下来的ROM的是否正确的问题，大家开始考虑dump的每个过程，最后2000年1月17日，NAZ！的CPS－2FAQ1.7版的发布有着重要的意义，这个FAQ正是把所有已经100%校验正确的数据完全的公布，当然其中所记录的那些所记载的数据完全是和原型数据完全一致的，这正是模拟CPS－2的数据基础，以



后的一切都是从这里开始的。

CPS－2 最大的阻碍不是模拟，而是解密。CPS－2 的程序ROM 都被深度加了密－－当然，Capcom 的原意是反盗版－－自Callus 后以Sardu 为首的攻坚战经过一段时间的努力后无功而退，直至2001初，Razoola和其它CPS－2 Shock 的小组成员成功找到了获得"未加密"数据的方法，这一壮举使得CPS－2的模拟终成现实，也完了许多人的梦……

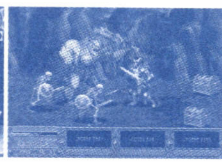
我们可以看到CPS2shock 的W.I.P 更新是从1999年2月9日开始的，其中整个1999年几乎没有重大的发现，只是不断的研究Street Fighter Zero and Alpha。因为在1999年6月，SFZ 的CPS changer 版和CPS－2版的发布，使CPS2shock 开始重视对比他们，而且他们在这两个ROM 中得到了一些启示，他们确信能直接得到一些基本的图形，但在极短的时间内里他们只能得到一些字节，所以要求大家去帮助他们寻找这些数字图形，对比这些表并且把所发现的东西告诉他们. 最终的结果就是得到了一个可以在Callus 上运行的CPS－2 的SFZ，一个非常不错的开始，尽管当时能在PS 上玩到超爽的SFZ3，但对CPS－2 来说，这就是一个小小的进步了。尽管解密工作仍然是一筹莫展，但通过对比这些表，他们已经发现了每个CPS－2 基板的游戏的加密算法都不一样，也就是上面所说的在一些游戏的开始就加密，他们也发现此算法就是相同一段代码在不同的位置也是以不同形式出现. 当然这种形式的保护必定存在附加的解密操作算法. 问题是这种解密算法CAPCOM 是否愿意透露?CAPCOM 好像不至于傻到这个地步. 最大的可能就是CAPCOM 使用了定制的芯片来还原加密，但要破解这些隐藏路线的芯片比登天还难，除非CAPCOM 直接公布内部的线路。

2000年1月以后，就是CPS2shock 小组的不断努力了，他们面对的是一个完整的严格审核过的ROM，此后NAZ 不断的推出新版的FAQ. 极大的帮助了CPS2shock 小组，同时他们也推出了基于FAQ 的针对CLRmame Pro 和ROMcenter 的DAT 文

件. 其实这几个月他们都是在不断的更新他们的 GAME LIST，不断的放出一些新的游戏的截图，1 月24 日他们完成了JAMMA test rig，接着他们开始采用一个 RPROM 模拟来得到一些解密后的地址值. 在3 月7 日，他们终于发布了Callus95 0.42 Patch1，支持了75 个游戏，包括SFZ，并且同时放出了CLRmame Pro 的DAT 文件.3 月份共放出了3 个PATCH 版，其中当然要感谢NAZ'S 的努力，没有他的ROM 校验，就不会存在这些新支持的游戏. 在各方的努力，特别是The Arcade Flyer Archive 的帮助下，5 月3 日CPS2shock 发布了。

Callus95 0.42 Patch 2，新支持了Forgotten Worlds (USA) /LOST World (JAPAN)、King of Dragons, The (Bootleg)、Quiz Tonosama no Yabou2 Zenkoku-ban (JAPAN)、Pang!3 (JAPAN, Mitchell) 4 个游戏，修补了大量的BUG，同时开始了一个新的页面 The Callus95 Patch Homepage，在这个页面上我们能找到Callus 的各种PATCH 版. 后来的2.4 版能在网络上联机对挑SFZ，当时在EZ 的老论坛上到处可见挑战SFZ 的帖子!





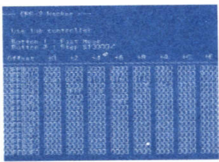


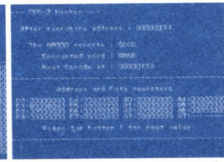
6 月份其实就是Aliens VS. Predator（铁血战士VS 异形后来也被FB、MAME 完全支持了）的截图事件! 这些图片并不是来自一个CPS-2 模拟器，而是从A.V.P ROM 截取出来，其实是被dump 们称为CPS-1.5。按照CPS2shock 的观点，无论这些图片是真是假. 他们都没有理由去怀疑这个信息. 随后就是Callus95 0.42 Patch 2.1、2.2 两个版本的发布。7 月8 日 Callus95 0.42 Patch 2.3 发布，越来越多的游戏截图公布，这

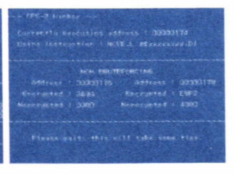


一切得益于NAZ'S FAQ的不断更新。

在8月至11月中，CPS2shock的主要工作就是集中在解密工作，不断的寻找解密后的地址值，NAZ当然也是非常的努力更新他的FAQ文件，其中最大的新闻恐怕就是Callus95 0.42 Patch 2.4的发布，也就是Callus到现在为止最后一个PATCH版。新支持了5个美版的游戏，修正了游戏杆和QSOUND上的问题．虽然现在的量变还未达到质变的所要求的条件，但一切都







是为奇迹的出现作准备的，不断的积累终究还有爆发的时候。而2000年12月15日就是这一天的到来，我们可以在新闻更新页仅能看到一个单词"BREAKTHROUGH!!!"。随后我们可以在WIP页上看到CPS2shock用软件方式写出了一个完全未加密的SFZ的PROM，并给出了3张地址截图，虽然这项技术仅仅是针对SFZ一个游戏的，但他们就有可能对应别的同样的CPS-2游戏，而且他们非常自信的认为这项技术是百分之百能够工作的。这就是一个"突破!!"没想到一代街机格斗经典"街头霸王"竟然在模拟器发展的历史上也成为了一个里程碑！此后的事情都是围绕CPS2shock和Final Brun展开的。

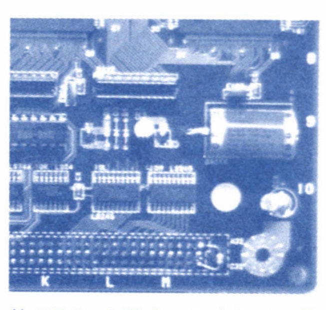
12月31日他们已经得到了一个未加密的SFZ的PRPM，但仍旧需要校验，Gridle在PC连接代码上的努力也是极大帮助了小组，但我们等待的是2001年的1月1日的到来……

现在大家都必须记住这个日子，在公元2001年1月1日，第一批在CPS-2模拟器上运行的游戏截图(SFZ)终于出现，这次不再是TV截



图，完全是一个新的开始，但CPS2shock 的Callus PATCH只能显示静态的图像，而且不支持Q S O U N D．但就是在同一天，FINAL BURN 却支持了动态图象。这也就是现在大家手中的王牌CPS－2 模拟器的雏形．看来Callus 的任务只是CPS－1 和CPS－2 的过渡，让更小巧的FB 来模拟CPS－2 似乎是一个最好的选择，事实也的确如此。

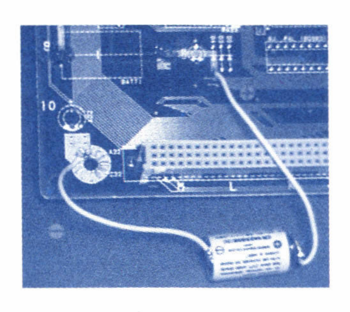
1月3日，http://www.finalburn.com/ 的DAVE 放出了支持CPS－2 的FB 0.60版，也是有史以来第一个CPS－2 模拟器，但S F Z 的Q S O U N D 仍旧是不支持．但更为重要的是CPS2shock 终于放出了SFZ CPS－2 版的解密文件sfzjx03a.zip 和sfzjx03b.zip．这两个并不是解密过来的新ROM，这两个文件是一张异与表（XOR Table），只有能够通过他们和原来加密过的ROM 生成一张可以识别明文的PROM。



1月5日6日FB 分别发布了0．65 版和0．67 版。1 月7 日CPS2shock 发布了名为《The Future Intent Of CPS2shock (CPS2shock 未来的走向)》的一篇文章． 文章大意是：CPS2shock 不会再放出关于破解CPS－2 加密技术的信息，而他们以后将继续一个个dump 老的CPS－2 游戏。而这些决定是基于一下几点：1、因为CAPCOM 仍然在制作发布新的C P S － 2 的游戏，现在的模拟器已经直接影响到未来的CPS－2 游戏，而现在的解密技术将破坏以后CPS－2 游戏的制作和发布，这点上是明显迎合CAPCOM 的利益的；2、为了帮助停止新的解密版的CPS－2 游戏的发布，CPS－1 和CPS－2 的硬件是如此的相似，我们了解的加密系统将使CPS－2 游戏更加的公开化；3 、控制游戏的发布，CPS－2shock 不想看到刚被发布的游戏就被模拟，他们不会让C P S － 2 模拟器走



NEOGEO 同样的一条路。通俗的说就是保护刚刚发售的新游戏，保护发售游戏公司的利益，使模拟器的发展不至于走向极端。



注解：XOR 表（XOR Table）这些文件使得模拟器可以通过比较运算从加密的程序 ROM 中读取它们的非加密格式。XOR 表只有 CPS-2 Shock 小组一家发放，在 CPS－2 Shock 下载后，解压然后把文件放入原加密 ROM 压缩文件中去。简单直接把文件拖放到游戏目标 zip 文件就可以了。运行 CPS－2 游戏时模拟器需要用到它们。

1月9日，CPS2shock 继续宣布他们将只 dump1997 年以前的游戏，这也是小组实际行动的一个写照吧。此后就是 FB 以惊人的速度更新，CPS2shock 不断的放出新 dump 的游戏 ROM，大家在兴奋中谈论 CPS－2 游戏，似乎 CPS－2 模拟器的诞生和发展都是那么的顺利、和谐。直到 FB 0.96 版的发布之后的几天造成了 FB 突然改变的一点小风波。原因很简单，很多无聊的家伙抱怨 DAVE 没有及时写出支持 SSF2 的 FB，问题是其中还出现了 HACK 版的 SSF2 玩法……所以作为回报，他在新版本 0.97 版中把所有的 CPS－2 的游戏列表都去掉了，其实 FB 所谓的禁止 CPS－2 并没有把模拟 CPS－2 的程序代码去掉，只是屏蔽了而已，所以只要去掉这个屏蔽就可以了。按照 DAVE 的说法是第3方（CAPCOM?）要求他停止发布 CPS－2 模拟器，而他自己的观点是拥有这些游戏的人才能自由的使用 CPS－2 模拟器，这也是 CPS2shock 迎合的目的。说是为了保护游戏厂商的权利，但他自己的态度也不是很明朗。

就在这个时候 MAME37B12 版也开始支持 CPS－2 游戏，也

可能是刺激了DAVE，他在下一个版本0.101版中再次开始支持CPS-2游戏，FB模拟器"柳暗花明又一村"的做法。相信大家都能理解FB模拟器，因为它的小巧、高速。面对MAME多机种街机模拟器，玩家更希望的是能够运行FB所不支持的游戏，所幸的是多机种街机模拟器MAME的那些程序员们也同样给我们带来更多的惊喜。不断加以支持CPS-2游戏。



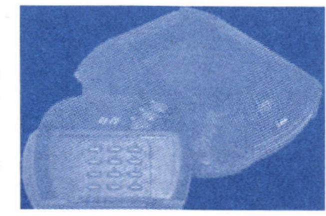
至此FINAL BURN发布到0.518版，从而不断支持新dump出的游戏。另外CPS-2的破解工作已经完成了。剩下的就像别的模拟器一样，不断的推出新版，不断的修补问题，不断的dump游戏，直到CPS-2模拟器日趋完善。

大量的CPS-2游戏被解密dump，而CPS2shock同时发起了一个捐助游戏基板的活动，但CPS-2同时会遵守他们的宣言，这是CPS-2模拟不走向歧途的唯一准则。





Nebula是按照卡普空CPS2基板所开发的多机种街机模拟器，使用这块基板的游戏包括了有Super Street Fighter，Street Fighter (Alpha，Zero，Alpha 2等等)和Dungeons & Dragons系列以及使用Marvel角色的游戏。现在Nebula也能运行Capcom System 1和NeoGeo的游戏，另外也支持了家用主机NeoGeoCD的模拟，目前这个模拟器只有Windows版本。作者是大名鼎鼎的"ElSemi"，同时他也参加了其他模拟器的开发，





如DreamCast游戏主机Chankast模拟器和SEGA Model 2模拟器的开发等等。

KAWAKS是一个大型多机种街机机台模拟器，原来仅仅支持Capcom Sytem 2，现在能运行Capcom System 1，Capcom Sytem 2和NeoGeo三种基板的游戏了。这个模拟器仅仅只有Windows的版本。

最后说说家用游戏主机模拟器

Atari模拟器

1975年12月25日，Atari公司推出Pong家庭游戏机版本。机器采用刚面世不久的微处理器来控制软件的运行，程序录在盒式磁带或集成电路接口卡里。在当时来说功能是非常强大的。当年Atari售出15万台家庭游戏机，销售额猛增至1500万美元，从而带动了全球家庭电子娱乐业的蓬勃兴起。1976年10月，Atari发行的街机游戏《夜晚驾驶者》。这个游戏后来被认为是游戏史上的第一个3D游戏、第一个主视角游戏。1977年Atari公司推出第二代新产品--VCS家庭游戏机Atari 2600，这是世界上第一台家用电子游戏机，也是历史上最成功的一种机型。该年度Atari公司销售额达30亿美元。1979年Atari公司推出可以更换节目的第二代电视游戏机，它把节目存储在只读存储器ROM中，并可以插拔更换。1980年Atari公司的2600型游戏机占据了44%的市场份额，几乎成为家庭电脑游戏机的代名词。1981年Atari公司创下10亿美元收入的纪录，带动整个游戏产业迅猛发展。其年度收入竟超过好莱坞电影业两倍，是棒球、篮球和足球门票收入总和的3倍。1982年Atari公司成立10周年，其年销售额已达20亿美元，所占游戏市场的份额高达80%，其产品进入了美国17%的家庭，是美国历史上成长最快的公司。但是，由于Atari 2600机型上的游戏质量越来越差，最终导致用户的强烈不满。美国视频游戏市场急剧萎缩，几乎停滞不前。

1984 年 Atari 宣布放弃游戏机业务，转向制造个人电脑。7 月2 日，时代华纳以分期付款的方式和 3．32 亿美元的价格，将雅达利转卖给 J. Tramiel。1989 年10 月，Atari 发售 Atari Lynx。这是世界上第一部彩色掌机，有着相当出众的速度和色彩表示。但由于没有足够多的优秀软件的支持，此机型很快就消亡了。1992 年 Atari 公司首先开发出 32 位游戏机"黑豹"。1992 年11 月，Atari 推出 64 位游戏机 Jaguar（美洲虎)。是世界上第一台 64 位机，Atari 美洲虎是 1993 年底投入市场的。Atari Jaguar 是 Atari 和 IBM 共同合作的结晶。

Atari 决定迂回避开 32 位游戏机的战场，茅头直指 64 位的天地。公司发布了 Jaguar（美洲虎)，据 Atari 宣称这是第一台 64 位的游戏机（实际上此款游戏机只是采用了双 32 位协同处理器而已)。Atari 还着重强调 Jaguar 是在美国由 IBM 制造这一事实。

Jaguar 是一套 32 位元的电视乐器，不过在亚洲不曾流行过（在欧美也是吧)，不过他的公司可是相当有名的 atari，目前模拟器之一有 Jagulator，而他的作者就是当初开发出震惊世界第一套任天堂 64 模拟器的 Reality Man。

后来 Atari 公司与一家电脑硬盘制造商 JTS 合并，宣布中止 Jaguar 系列产品的生产。这显然是一个已在私下协商过好久的话题。 另外据报道 Telegames 支持 Atari 为此 Telegames 惊人地推出 6 款新游戏，包括为 Atari Jaguar 制作的 Breakout 2000，及为世界上第一部彩色掌机 Atari Lynx 制作的另外两款

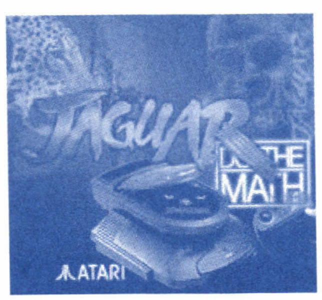




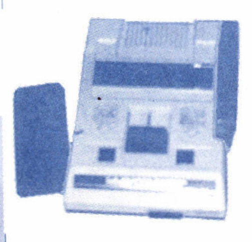
游戏。这些游戏由于销量不旺，很快就在市面上消失了。

2002年10月6日世界上第一个成功的Atari Jaguar模拟器Project Tempest终于发表了。第一次成功模拟Atari Jaguar商业游戏"Tempest 2000"该游戏是一个早期经典的射击游戏，通过一个像圆柱体一样的具有三维空间的转换来射杀一些突如其来的小蜘蛛……

虽然从来没有指望过RealityMan的Jagulator有一天会突然以完美的姿态出现在我面前，不过对于其它计划的半路杀出Atari Jaguar模拟器Project Tempest还是非常惊讶的。在Windows 9x/2000/XP 多操作平台下运行。显示系统采用了DirectX 8，新增加了全屏显示模式。支持了一些平滑的声音输出效果。增加了DSP 模拟，修正了GPU/DSP 中断和其他许多问题，但就其目前新版来说游戏声音的模拟还是在断断续续中……



Atari Jaguar模拟器Jagulator的官方网站在沉默了很久以后终于更新了。RealityMan似乎仍旧在这个项目上努力的开发从UltraHLE官方网站的讨论版看到作者RealityMan说现时他正全力开发其Atari Jaguar 模拟器——Jagulator。



FC 模拟器

Famicom（FC）是Nintendo公司在1983年7月15日于日本发售的8位游戏机。Famicom是Family Computer的简写。

Nintendo于1985年和1986年先后

在美国和欧洲以Nintendo Entertainment System （NES）的名字发售了这部主机. 并且为了适应欧美市场，Nintendo 将FC朴素的红白机身也改成了流线型的灰白金属机身。

FC 使用了1.79Mhz 的8位6502 CPU，分辨率为256x240，52 色中最大同时显示24 色，最大活动块（sprite）数是64，活动块大小为8x8。声音方面使用PSG 音源，有4 个模拟声道和1个数字声道。卡带的极限容量是4 Mbit（512KB）. 特别的是FC第一次在主机内部搭载了PPU（Picture Processing Unit）用来得到强化的图像效果。

如今的不少PC 游戏玩家当年都是从FC 起家，光一个《魂斗罗》估计至少打了上千百遍。FC 模拟器的技术并不复杂，不但国外FC 模拟器层出不穷，甚至国内软件制作人员也有多款作

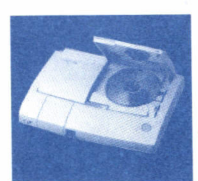






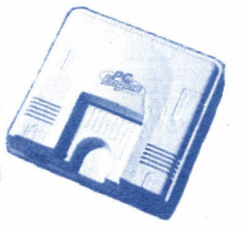
品。常见的有Fwnes98、Nesticle、BioNES、Fcsim、RockNES、NESten、DREAMNES、Famtasia、Rew、Jnes、PasoFami、Pretendo、GoodNes等很多种，其中首推Nesticle和Fwnes98最有名，前者效果不错，历史悠久，独特的视频模拟效果可以让你有面对电视机屏幕的感觉，后者兼容性更佳，而且支持多种分辨率，它采用极其方便国内玩家的中文界面，还是台湾同胞的作品呢，作者据说是彻底的FC 狂热爱好者。另外还要提一提Fcsim，它能玩很多FC 模拟器都运行不了的《三国II：霸王大陆》，更重要的是它和李可文的DREAMNES 一样同出大陆软件制作者之手。





PC-ENGINE 模拟器

1987年10月，日本电器公司（NEC）公司的家用主机PC- ENGINE 开始在市场上正式发售。PC-E 的模拟器主要有MagicEngine、Hugo、PCE 等三种，它们都是WINDOWS 下运行的软件。MagicEngine 已经非常完美，而且还支持对CD 游戏的模拟；Hugo 和PCE 出现的时间比较长，而且仍然一直在不断改进中，前者支持ISO 格式的CD 游戏和存盘进度，运行后直接进入读取ROM 界面，没有系统菜单条对玩家来说可能有点摸不着北，记住系统默认Alt 键为A 键，空格键为B 键，TAB 为选择键，回车为开始键，F6 存盘，F7 提进度，退出是F12 键，此外还可以用文本编辑器修改Hu-go!.ini 文件来改变该模拟器的运行配置。



MD 模拟器



1987 年，日本世嘉公司推出了世界上第一台16 位家用游戏机Mega Drive（MD），它从各方面都立竿见影地把任天堂FC 给比了下去。MD 的模拟器一族也人丁兴旺，常见的主要有kgen98、Genecyst、Dgen、Megasis、Generator、GENS、GoodGen 等，使用下来感觉kgen98 在画面和综合性能上都最好，kgen98 的前身是kgen，两者都是DOS 环境下运行软件，不过奇怪的是，有些在kgen98 上运行不了的ROM 换到kgen 上居然就好了。Genecyst 与FC 的模拟器Nesticle 同出自Bloodlust 软件公司之手，这两者的版本号都以x.xx 为标记，真是说不出的莫名其妙，尤其它的界面鲜血横溢，恐怖色彩很浓。

Dgen是一款WINDOWS环境的MD模拟器，图象上似乎不能令人满意，也许今后的新版本会有改善。Megasis也是WINDOWS下的，平均水平不弱，不过它好象不怎么出名。Generator大概是WINDOWS平台上最好的MD模拟器，它具有窗口显示功能，兼容性也相当高。

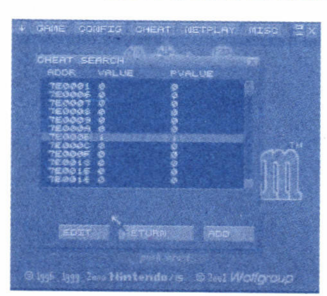


SFC模拟器

作为Nintendo公司风靡全世界的8位元主机的后续机种，Super Famicom（SFC）这部16位家用机的发售是在1991年。最初在日本，而后是美国和欧洲。当然名字改成了Super Nintendo Entertainment System（SNES）。



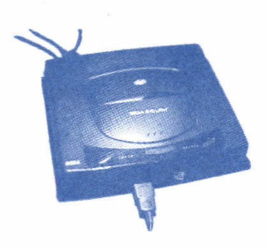
SFC采用16位的65c816 CPU，速度为3.58MHz。一颗2.48MHz的加载内建数字音效处理器的SPC700 CPU核心负责音效部分，拥有SONY数码8音源，立体声4音源。两颗专用图形芯片用来支持达到512x478的分辨率（不过最常用的是250x224）。最大发色数为32768，可同显256。最大活动块数为128个（大小为64x64），并支持缩放，回旋和马赛克效果．主机上有128k的工作RAM，其中64k video





RAM，另外64k sound CPU RAM。

SFC 的模拟软件中领头两大家族为Zsnes和Snes9X，前者在INTEL以外的CPU下运行时效果不理想，声音方面也总有些问题，但根据众多使用者的反应用它运行SFC的ROM比较稳定，此模拟器不但可重现多重卷轴、立体声等机能，同时具有IPX和MODEOM等多种联网方式。相比之下Snes9X对不同CPU的兼容性要好得多，它对硬件配置要求较高，还支持3Dfx加速，支持游戏手柄。这两种模拟器的使用界面都很简单，运行后载入ROM 即可自动运行。SNEeSe也是DOS环境下的另一款超任模拟器，完美程度和兼容性都不如Snes9X和Zsnes，使用的人不多。



SS 模拟器

1994年11月21日SEGA的次世代主机在日本匆匆登场了。日元定价为44800元．官方称之所以命名为SEGA SATURN（SS）是因为这部主机是SEGA公司的第六部主机，因此取名为对应的太阳系的第六颗行星土星（SATURN）。而在此之前的五部主机分别是SG－1000，MARK II，MARK III，MASTER SYSTEM，MEGA DRIVE。

SS的硬件机能据SEGA官方所称是可谓"划时代的科技结晶"，有着两颗Hitachi的 SH2 32位RISC CPU，时钟频率为28.6 MHz，速度可达50fps。声音用处理器是28MIPS的MOTOROLA 68000．拥有最多5层卷轴的显示能力，加上放大缩小，扭曲，变形，回旋放缩，半透明，阴影等特殊显示效果。SS采用PCM音源32路，FM音源8路，具有3D环回立体声，采样频率达44.1KHz既CD音质。SS共有36Mbit的机载记忆体，综合来看，SS的平面机能不愧为一代"2D究极硬件"。



模拟器包括：Satourne (SEGA SATURN/ SEGA ST-V）和SSF 等等。其中SSF 模拟器是世上第一个能模拟运行商业游戏光盘，虽然运行速度不敢恭维。Satourne 目前已经开始模拟 SEGA SATURN/SEGA ST-V 商业游戏。就目前情况来说最强的要数 GiriGirir 了，由于它是hack 版SEGA official emulator (official！？ 好奇怪呢，不过这是事实)，所以完成度非常高， 非Satourne 可比美的，支持绝大部分的ss游戏，但可惜不支持硬件加速。



PS 模拟器

1994 年12 月3 日著名的电子娱乐产品公司SONY 在日本以日币39800 元的价格发售了他们的第一款家用主机Sony Play Station。

PS 采用了32 位的R-3000A RISC CPU，实际频率为33.8688MHz。内存28M，其中主RAM 16M，VRAM 8M，声音用RAM 4M。解析度最大640 × 480，最大发色数1677 万。一屏同显4000 个活动色，每秒处理多边形36 万个。支持放大缩小、回旋、变形、多重卷轴、橡皮泥效果等多种特效。在音效方面使用了PCM 24 路音源采样率44.1KHz 等同于CD。周边设备主要有记忆卡、摇杆、鼠标。

PS 最大的特点在于它领先于当时的图像处理能力，高达30MIPS（百万次计算／秒）的图像运行速度，每秒30 万的多边形演算制造出各种令业界和玩家惊叹的画面。PS 加入的3D 处理器是当时标准的高级图形工作站专用的芯片，在一般PC 还不

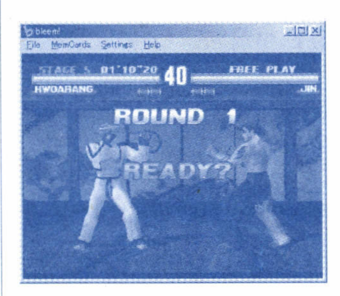


具备3D处理能力的年代，拥有一台PS真是很奢侈的。

至今为止，全世界比较好的模拟器有三种：VGS、ePSXe和BLEEM！。至于别的PS模拟器，不是已经被淘汰就是还在开发，所以我们这里不作介绍。

首先来看看BLEEM！世界上第一个商业PS模拟器。在谈BLEEM！之前，我们必须想说一下在BLEEM！出世前的情况。当时PS模拟器几乎完全被PSEMU（可以说是ePSXe的前身）所统治，虽然这个模拟器做的并不是非常出色，但的确在当时能够模拟出一些商业游戏。不过由于PSEMU的使用及其繁琐和本身的模拟度并不高，所以当时并没有多少人用它。直到有一天互联网上传出BLEEM！这个东西即将出世的消息……

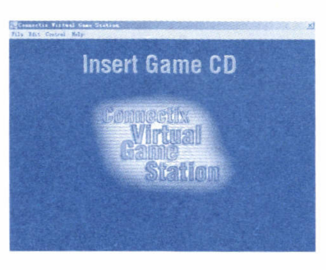
BLEEM！当时宣称它将可以运行许多的商业游戏，因为他们几乎已经完全模拟了PS的硬件系统。这个消息迅速在模拟界传开来，并且就像是一颗璀璨的新星，发出耀眼的光芒。当时的定购热潮一浪接一浪，就连中国许多模拟器的玩家都掏腰包汇款定购，可见当时人们的期待度有多高。



在万众期待下BLEEM！终于出世了。虽然不像它当时广告所炫耀的那样可以完全模拟大多数的商业游戏，可是他的功能毕竟比当时的其他模拟器强大的多，而且可以模拟游戏的效果在当时来说也是最好的，而且完全支持3D加速。Bleem！模拟器的出现充满了传奇色彩，作为后起之秀的Bleem！不但短小精干，而且对配置要求低，兼容性相对大大提高，玩家操作起来也非常直观方便，这在客观上无疑会促进PS盗版软件向电脑玩家族群中流行，索尼敏锐地感觉到了这一点后立刻把矛头对准了Bleem！公司，两者的官司纠纷一直闹个不停。在初期，BLEEM！的更新换代

还算是比较频繁，每一次版本的升级都能让玩家感动一次。不过到1.5B 版本的出现后，新版本更新换代所带来的感动竟然让我们持续了将近一年半之久，不能不说是非常的可惜。在BLEEM！开发其他机种的模拟器的时候，我们非常怀疑他们是否已经忘记了我们PC 的BLEEM！用户……

Bleem！出现后不久又有一种新的PS 模拟器露面，这就是Connectix 公司的Video Game System（VGS），VGS 主要以苹果机为运行平台，一开始它的知名度并不高，直到索尼向它发难全世界的玩家们对它才有了更多的了解，出人意料的是，这个默默无闻的模拟器居然在游戏的流畅度和稳定性上大大超过了Bleem！，很快各网站上下载它的人流量飙升到历史最高纪录。

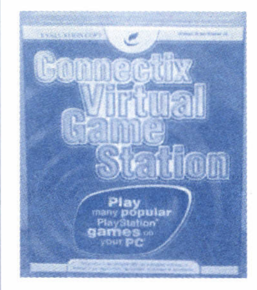


VGS 的出现，让许多玩家为之一惊。许多在BLEEM！上无法模拟的游戏拿到VGS 上却运行的非常好。在VGS 不断的更新版本后，在1.4 这个版本达到了顶峰。接下来的1.41 版不仅让人们等了很久，而且相对于1.4 来说，1.41 就像它的版本号一样并没有多大的改进。同时仍然保留着VGS 的致命弱点--不支持硬件3D 加速！



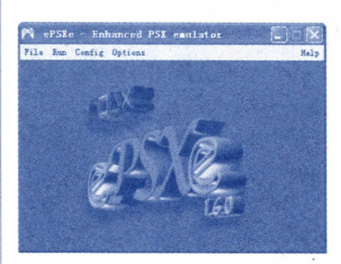
无论如何，VGS 至今为止仍然是能模拟游戏最多的模拟器，而且在一群日本人（501xx）的修修补补下，原本不支持的游戏也开始能玩了，看来VGS 的潜力还是非常大的，否则那些非官方的补丁也不会带来这么大的改进。还有一些特殊功能的PLUGINS、PATCH 和辅助工具也令VGS 变的功能

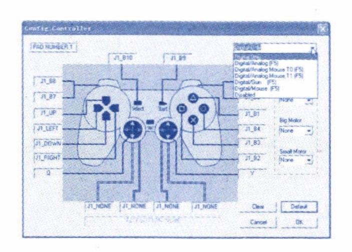




齐全起来。总的来说，VGS 对PS 游戏的模拟度还是非常高的，而且操作简单明了，仍然是玩家的最佳选择。

最后，轮到了PS 模拟器的新生力量--ePSXe。在VGS 和BLEEM! 都几乎停止版本更新的时候，PS 模拟器的先驱PSEMU 产生了继承者ePSXe。它和PSEMU 一样靠着众多的插件来提高生命力。由于1.0 版本刚刚面世的时候它所拥有的插件并不成熟，所以并没有让人们太注意到它的存在。直到1.01 版的出现和Pete's、Lewpy's 两大图形插件的逐渐成熟化，给PS 模拟器又带来了一股新的生命力。



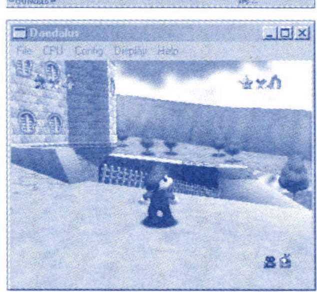


由于两种图形插件分别支持着现在两大主流显卡，所以对于大多数人来说，他们才真正是ePSXe 的灵魂所在。Pete's 对NV 系列的显卡完全优化，以Geforce 以上版本的显卡为最佳选择。而Lewpy's 则是VOODOO 系列显卡的专用图形插件，支持众多3DFX 专有的特效，并且充分发挥了VOODOO 系列的性能。随着版本与插件的不断更新，现在ePSXe 已成为最优秀的ps 模拟器了。

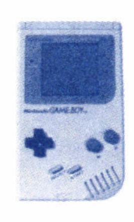
N64 模拟器

任天堂64（N64）于1996年6月23日开始发售，在128位的DC和PS2尚未出世之前，N64的确是性能首屈一指的游戏主机，因此要成功模拟运行它的游戏软件并不容易。1998年终于出现一个具有实用价值的N64模拟软件--UltraHLE，它的名字由顶级任天堂主机高级模拟器（Ultra64 High Level Emulator）缩略而成，N64在发售之前也叫作Ultra64，一代FC叫任天堂，二代SFC叫超级任天堂，接下来自然只有叫顶级任天堂了，后面的64强调它是64位主机。UltraHLE可在Windows环境下运行，比较特殊的是要通过不断升级初始化文件Ultra.ini才能增加可运行的游戏或改进效果，好在N64的游戏软件并不多，看来达到完美地步并不需要太长时间。





继UltraHLE之后很快又涌现出其它N64的模拟软件Nemu64，TRwin，1964，Corn，pj64。Nemu64可算其中的佼佼者，它所支持的游戏ROM约有125个，和UltraHLE一样，加入最新的INI文件后玩家就可以运行最新的N64游戏，其中pj64的火热程度已完全超越同类模拟器，成为n64模拟器中一颗闪亮的星星。



GB 模拟器

Game Boy（GB）是Nintendo于1989年4月21日正式发售的掌机，设计者是横井军平。GB的设计理念可以追溯到70年代晚期Nintendo制作的



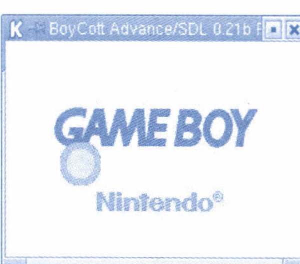
"Game&Watch"。

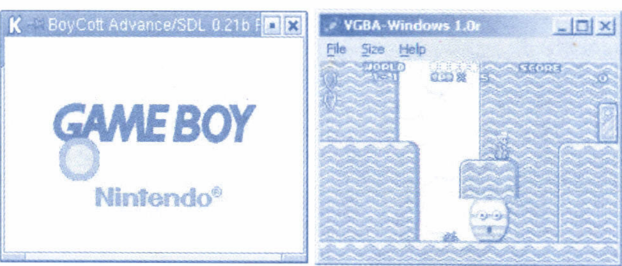
GB 使用一颗定制 Z-80 为主 CPU，速度为 4.19 Mhz。一块能同显 4 级灰度的 2.45 LCD（液晶显示屏），其分辨率为 160x144。拥有 4 个立体声声道。但它以便宜的价格和庞大的软件群在整整十年的期间内一直是掌机中的老大。

GB 系列模拟器有 No$Gmb，No$GmbVirtual GameBoy、Dboy、Hash 和 SmyGB。GB 掌机的屏幕本来就很小，所以它的模拟器运行起来画面也不大，多数 WINDOWS 下的 GB 模拟器更像一个做工精致的小窗口。

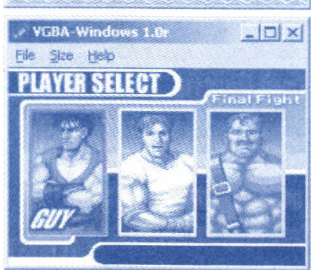
Gameboy Advance 模拟器

这里包括国人李可文 DreamGBA，BoycottAdvance，









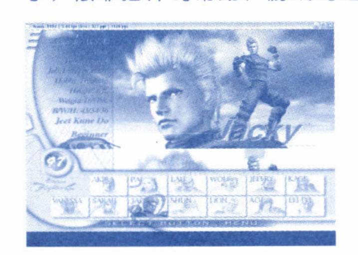
VisualBoy Advance。其中任天堂FC复刻游戏移植到Gameboy Advance手掌机游戏只有国人李可文的DreamGBA模拟器新版本支持。

当前VisualBoy Advance模拟器通过不断推陈出新，修正和完善模拟器内核从而达到完美模拟Gameboy Advance手掌机游戏之境界。

模拟器未来不是梦：

除了上述的模拟器之外，现在还有很多新的模拟器在不停地发展中。就如最近的DOLWIN，它是目前唯一能运行商业ngc游戏的超级ngc模拟器！这个ngc模拟器自带游戏处理功能，这样就可以大幅度缩减游戏容量！它重新处理了游戏镜像，使容量小了将近10倍有多，我真是越来越佩服模拟器作者了……

而新出炉的ps2模拟器pcsx2现在也开始能运行商业游戏了，依靠插件的帮助，游戏的运行画面已经相当华丽，但最重





要的速度问题始终未能解决，即使是目前最强劲的机器运行起来也只有那一两帧，因而有待作者新一轮的更新。

经过很长时间的沉寂之后，XBox模拟器CXBX终于走出了革命性的一步，在四月份http://www.caustik.com放出了该模拟器的最新版本，作者在其P4 2.8G GeForce FX 5600上已经能非常好的运行游戏《恐龙猎人》了。但对xbox模拟器而





言，在法律上微软一定会严防死守，引起的后果很严重，微软不会坐视的，谁敢真正意义上光明正大的做出实际意义上的模拟器，一定会受到严厉的法律制裁，所以我觉得技术最终可能会很成熟，但是成品则会基本上在xbox2或者xbox3出来之后才会有点起色，而且不是由一个人做出来的，而是变相慢慢地好像是社区里流散开的资料，大家慢慢拼起来的，这样法律制裁就无人能制裁了，所以前途是光明的，但是时间是长远的。



笔者在编写这部模拟器历史时，DreamCast模拟器已发表了新版本Chankast alpha 0.2a。同时已能完美模拟部分DreamCast商业游戏。而就在本稿完稿时，DreamCast模拟器又传来了新的好消息！在未来的新版本中将支持全屏显示，兼容了Windows 2000操作平台，而Naomi's Virtua Striker，VR射手二代游戏能正确运行了。期待新版本早日发表……



随着CPS3和SEGA Model 3等大型街机机种和家用主机模拟器"千呼万唤中……"，相信它们"总将有一天会始出来的"……

感谢"新宿"，"FTGTDY"，"jamesfoo"，"MYKY"等网友以及无声模都网站http://www.emusilent.net等好朋友指导/指导。

凯伟模拟游戏新闻网klk.yeah.net



前　言

库巴竟然偷走Star　Heaven（星星天堂）的星之杖（Star Rod－聚集世界愿望的神奇魔杖），并将守护的七个星之灵（Star Spirits）囚禁起来...

序　章

公主捎来一封信，路奇拿进来念给玛莉听，原来是有个盛大的聚会想邀玛莉兄弟去，二话不说就出发了。来到了香菇王国的城堡中，路奇想一个人看看，玛莉就先和大厅的各位佳宾寒喧，然后往皇宫的大殿前去。

终于看到了公主，只剩两人世界，正要谈天时，突然天摇地动，风云变色，原来库巴用他的城堡把公主的城堡举起来，并且飞向太空，玛莉跳了出来和库巴战斗





注定要失败的战争

BOSS：

King Bowser(库巴)HP：－

原本库巴和你势均力敌，但他竟然用星之杖强化战斗力，一下就把玛莉打昏了过去。库巴更一雷将玛莉劈了出去，只见玛莉一直向下掉...

Goomba Villige(蘑菇村)

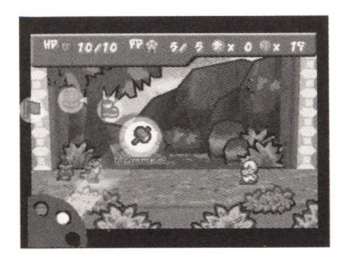
奄奄一息的玛莉获得星之灵的力量并被蘑菇小孩救起，安置在香菇人的房内，期间梦到星之灵告诉他要到Shooting Star Summit(流星之顶)去，过几天玛莉终于醒了，了解了状况后，香菇人愿意以后免费给玛莉小睡一下。

到外头一探，知道可以先去香菇镇(Toad Town)，但通往外面的门现在在修，先要你四处逛逛，进去和屋内及阳台蘑菇人谈话后，门就修好了。

就在此时，卡米(Kammy Koopa－卡梅克的继承人)出现，变出大方块阻挡了门就走了，蘑菇人提议到阳台找Goompa拿槌子可以敲破，于是玛莉就到屋内的阳台去。

没想到阳台不见了，玛莉就掉了下去，起身找到Goompa，他说修阳台修一修就掉了下来，槌子也不见了，就带他到处找吧。

往左边去，看到草丛出现惊叹号时按A，可以调查草丛，里面有一些东西，在中央附近的草丛也顺利的发现槌子，不但可以在战斗中使用，还能在一般画面按B来挥动槌子打破方块，还能敲树，会掉出一些物品，像上方的树就会掉出Dolly(蘑菇女孩遗失的玩具)



不自量力的敌人

BOSS：

JR.Troopa（小蛋龟）
HP：5

当要离开这一幕时，会遇到他来阻挡。小试身手的战斗，无论用跳还是槌都是1点，他最后一下会发狂，但还是被玛莉槌死（由于经验会随等级变化，故不再说明得到的经验）

拿着槌子开路继续前进，途中一些树和草及方块都要搜一遍喔，还有弹簧要跳上去拿宝物。

再来就是一般遇敌的方式，只要你跳到他头上或用槌子槌就可以先发动一次攻击，值得注意的是头上有尖刺的敌人要用槌子打，不然会被刺到减血，会飞的敌人不能用槌子，会打不到等都要注意。

途中会有像闪电的宝物，是星之碎片，整个游戏共有160个等你收集喔。

回到了蘑菇人的住处后，Goompa就送你一个徽章（Badge，装备在身上可以发挥不一样的功能，但每个徽章会消耗一定的徽章点数BP），他送的是钉鞋徽章，可以在战斗中使用威力跳（由跳的选项选，花FP2点）。

他还要Goombario（蘑菇小弟）加入玛莉一起和玛莉历险，在战斗中可以按Z 切换人物，蘑菇小弟会侦查敌方的各项资料，以后只要遇到相同敌人就会出现他们的血量，很方便，他也可以用铁头功攻击敌人，于是玛莉和新伙伴就出发了（之前捡到的Dolly还给人家会有奖励）。

Goomba Road（蘑菇路）



在这条路上，敌人和之前一样，只是数量会变多，还有一些看板可能藏有香菇或蘑菇喔。



蘑菇蘑菇踩踩踩

BOSS：

Blue Goomba(蓝蘑菇)
HP：6

Red Goomba(红蘑菇)
HP：7

走到一个有弹簧的地方突然出现两个蘑菇王派来的喽喽，他们的威力都只能伤你一点，所以先集中打死血较少的蓝蘑菇，只剩一个红蘑菇就不用怕了

走没多久就发现原本前面有桥的竟然不见了，而变成一座城堡，就是蘑菇王干的好事



看蘑菇王的上面...

BOSS：

Goomba King(蘑菇王)
HP：10

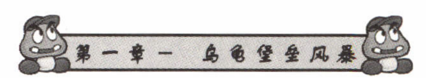
Blue Goomba(蓝蘑菇)
HP：2

Red Goomba(红蘑菇)
HP：2

这一战看似很难其实只要打蘑菇王前面的树（有绷带的地方），上方大果实会掉下砸中他们三个人每人3滴血，后面的两人就Bye-bye啦，接下来猛用威力跳即可。

他们躲起来了，只好到出找找有啥有用的东西，在城堡下方的草丛找到一个按钮，一按下去...（自己看，很好笑喔！！！）

往前继续走就可以到香菇镇了，在路上可以得到第三个徽章。



Toad Town(香菇镇)

就终于回到了香菇镇，先四处逛逛吧！有邮局、旅馆、商店，样样具全喔！接着就照星之灵指示，去流星之顶吧！（在北方的大星门出去的路，有分两条，上面那条才是通往星之顶的路，走下可到间房屋，一楼可占卜，二楼可用星之碎片买徽章）。

Shooting Star Summit(流星之顶)

（刚进星之顶时西边有星之碎片）跟星之灵谈过话后，便准备回香菇镇。

Bowser's Keep(库巴城堡)

Peach不知所措，这时Bowser进来巡房，当Bowse走后，Peach发现有个小星星在窗外，Peach便把Lucky Star(幸运星项链)给小星星，请小星星交给Mario。

Shooting Star Summit(流星之顶)

Mario要离开流星之路的路上，飞来横祸「咚」！（呵呵，自己看）小星星送来了Lucky Star，并说明它的功能(能使出连攻、可防御等）一阵高兴之余，没想到Bowser竟然派了MagiKoopa来挡路，但使用新的道具(Lucky Star)一下就把他毙了。

Toad Town(香菇镇)

南边的路堵住了，只好改走东边，东边也有四个人挡路，这四个「人」看上去很可疑喔。

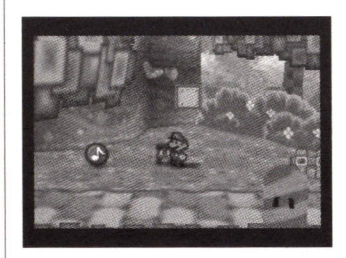
没路走怎么办呢？只好去占卜屋（屋顶会旋转的那间）请占卜师指点迷津。（第一次敲门还没反应咧）

跟占卜师说话（不是请他占卜，是走到他旁边说话），他便出去，攻击那四个人，终于使他们露出原形。乌龟四兄弟逃了，



只好追上去

Pleasant Path(愉快小径)



到了，过不去吗，在旁边的树敲一下，按惊叹钮就会出现桥喔！又有河道，按钮在对面，这次只好回头，走到一处有差路的的地方可到乌龟镇。在到乌龟镇之前有一处有三个砖块，照左、右、后顺序敲可拿到徽章Attack FX B。

Koopa Village(乌龟村)

乌龟村陷入一场混乱了！乌龟壳有的不见有的被拿走了，还有一堆Fuzzy(绒毛怪)到处乱跳，快帮助可怜的乌龟们吧！若懒的动手可去一间不断震动的屋子继续剧情。

跟着偷走蓝龟壳的绒毛怪跑，到了有四棵树的地方，现在要猜拿龟壳的在哪棵树，用木槌敲一下即可，猜对三次就可夺回蓝龟壳，把龟壳还Kooper，Kooper为了报答你会加入队伍。

Kooper的特殊能力：能撞到悬崖或河道对面的按钮，勾到悬崖对面的物品。

正要离开这个场景时Fuzzy们会扑向你并展开战斗，跟Fuzzy战斗除了他会吸你的血补自己的HP外其它并没啥特别

Pleasant Path(愉快小径)

用Kooper撞河对面的按钮继续前进吧！接着，眼前出现了一座城堡

Koopa Bros.Fortress(乌龟兄弟的城堡)

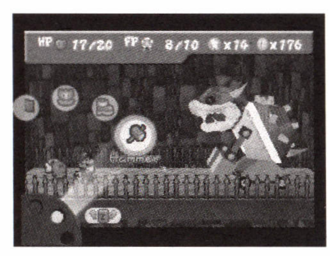
打倒守门的乌龟得到钥匙进去后开始闯吧！这里可得Power Bounce徽章喔！

接下来到一处有上锁门的地方，打倒乌龟会出现按钮，按了后楼梯下降，往西走打败乌龟进去拿钥匙（对付转火串有个技巧，就是像跳绳一样在火串碰的到的地方跳，火串会越转越快最后会消失）上楼打开锁。

虽然知道是陷阱但还是去撞乌龟做的问号方块吧！撞后掉了下去，跟粉红炸弹（Bombette）说话她就会加入队伍。

Bombette 的特殊能力：炸掉有裂缝的岩石或墙。

用Bombette 炸掉墙，遇到巡逻的乌龟，解决后到之前有Power Bounce（粉红色鞋样子）那炸掉墙拿钥匙回乌龟做的问号方块那打开门再打开里面的门用乌龟撞按钮继续走，打开一扇门（那扇门不进去往上走可拿徽章 Smash Charge），乌龟兄弟开始朝Mario 射大炮，打倒大炮后快补血和记录吧！因为要打头头 ！



是真的？幻象？还是．．．

BOSS：

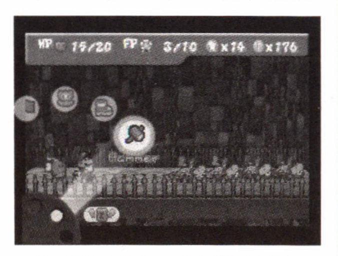
Bowser？？？（库巴）
HP：10AP：1DP：1

建议伙伴：Kooper，Bombette

不会吧！库巴怎么会在这里？看上去又有点怪怪的，不管了，先打再说。一定要用槌子才伤的了他，这点必须注意，因为槌子是增强威力，跳跃是使出连击。打败他后，发现假库巴是Koopa Bros（乌龟兄弟）搞的鬼。

BOSS：

Koopa Bros.（乌龟兄弟）
HP：？ AP：4 DP：3



东倒西歪，四脚朝天



建议伙伴：Kooper，Bombette

一开始他们会叠起来，必须用木槌打（必需是最强威力）再用Kooper 或Bombette 攻击，使乌龟兄弟翻倒才能攻击，在他们再次叠起之前狂打，每死一只叠起攻击力会减一点。终于打败了他们，也顺利的救了第一颗星。

Toad Town(香菇镇)

回到了香菇镇，有一些新的东西可以逛喔，新的徽章商店（有四个新货），还可以到之前不能过的南方信道，可以去找Tayce T.他就是可以合成物品的厨师喔。



Toad Town(香菇镇)

在有厨师的场景可拿到Magical Seed(跟埋在土里，只剩花瓣露出地面的植物说话可得)，以后会用到，一定要拿。

往最南边前进，炸掉挡住铁轨的石头，就可搭乘火车喔！

Mt.Rugged(粗粗山)

到了个陌生的地方，准备出发时，遇到了Parakarry(送信飞龟)他请你帮他找到他遗失的信件（在刚进入时下面的岔路用木槌敲Whacka 可得很棒的东西喔！）



在这里到处闯，可得三封信。顺着这条暗道走可得到徽章Damage Dodge。把拿到的三封信给Parakarry，他就会加入队伍。

秘密信道！？！

Parakarry 的特殊能力：可飞过用跳也无法跳过的悬崖。

还有，以后拿到了Letter(信)只要叫Parakarry出来，寄给正确的人，便有奖励喔！（注意找，这里有可以给你Magical Seed 的「花」？一定要拿）现在知道怎么过之前跳不过的悬崖了吧？过了独木桥，一只吃虫子的大东西飞了过来。

现在它逼问你叫什么名字，选Mario 玛莉欧和Princess Peach 桃子公主要战斗，选第二项Luigi 路易不用打，但没有经验值。



诚实有时会带来不幸，正所谓祸从口出

BOSS：

Buzzar(秃鹰鸠) HP：40 AP：3 DP：0

建议伙伴：Parakarryy

它的招式花样百出，但没有一招够瞧，是个重看不重用，花拳绣腿的家伙，但是HP？有些太多，多用几次Power Bounce或Shell Shot加上几击普通攻击，没几下它就玩完 ！

它被打的飞出去了，继续前进吧！

Dry Dry Desert(干干沙漠)

把Parakarryy叫出来，有一封信是要寄给这的龟教授的。开始闯沙漠吧！有许多道具喔。

横排位置一律从上往下数，直排一律从左数到右：

1．最下面的横排第二直排，那一场景只有在中央有颗石头，在上面跳可撞到隐藏徽章Attack FX C。

2．第三横排第五直排，在一场景的右上角有三棵树，三棵树的中间可撞到隐藏徽章 Runaway Pay。



3．倒数第四横排第四直排在一处有龙卷风，并有灰色仙人掌之处，灰色仙人掌下有隐藏的星星碎片（但现在还无法拿）

4．第七横排第四直排在一场景有蓝绿色的仙人掌，给那场景的龙卷风卷，可拿到徽章Spin Attack

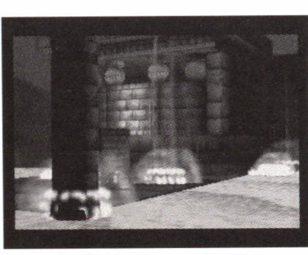
还有，第七横排最后面的场景有绿洲，在那场景可撞蓝色升级方块，还有敲这的树，一棵可敲到Lime，另一棵Lemon可敲到，其中Lemon是继续剧情的必备物品，一定要拿。

蓝色升级方块的功能：使装备伙伴普通攻击加1点，学到新招（例如Bombette可学到攻击敌方全体6点的爆炸绝招）

上叙道具都拿了后，顺着路走到底可到干干镇（进干干镇前一场景敲树可得信）

Dry Dry Outpost（干干镇）

阿拉伯式的房屋风格，给人神秘的感觉对吧！现在到达城镇底部，跟披斗篷的绿老鼠说话（不用管紫老鼠），把Lemon给它，再选选项的最后一项后按取消键离开，接着去商店买Dried shroom，再买Dusty Hammer，回披斗篷的绿老鼠那，开门上二楼的阁楼，跟绿老鼠说话，它会给你Pulse Stone，这可是解开神秘沙漠遗迹之谜的重要物品喔！



气势如虹，壮观！

Dry Dry Desert（干干沙漠）

又回到了沙漠，只要离遗迹越近，Pulse Stone就响的越快，最后到达一场景在中央有颗石头，把Pulse Stone放在石头上，然后就……

没错！古代的神秘沙漠遗迹出现在眼前，现在它的封印正式解开了！

Dry Dry Ruins(干干沙漠遗迹)

在有三个棺材的地方，第二个棺材里有徽章Spike shield。往下走拿钥匙开上面的门，按按钮使沙流进下面的房间，往下走。

爬楼梯往上，用Parakarryy飞过断崖再用Bombette把墙炸开进去按按钮使沙流进下面的房间（沙流掉后会发现沙里埋了星星碎片）到下面的房间拿钥匙，打开底部的门。

（有灰方块的房间以后再来）撞了问号方块后打倒出现的敌人可得钥匙打开门（这有灰方块挡住一个道具，以后再来）

不要下楼梯，先用飞龟飞过断崖，有宝物在这喔！运用你的智能从上面跳进有宝物的房间吧！接着你便得到了铁锤！现在知道之前的灰方块怎么敲破了吧！

回去之前的地方拿被灰方块挡住的道具，接着用炸弹炸掉墙敲掉灰方块打倒Stone Chomp拿Diamond Stone，回之前有灰方块的房间，打倒Stone Chomp拿Pyramid Stone

接着去之前叫你不要下去的楼梯，走下面，拿钥匙，打开上面的门，按按钮使沙流进下面的房间，过去敲灰方块拿Lunar Stone并打倒最后的Stone Chomp，照之前按按钮使沙流进下面的房间的那个房间里的铁 球雕像上的图形，替外面的铁 球雕像装上之前拿到的Pyramid Stone、Diamond Stone、Lunar Stone，就会出现新的楼梯，下楼梯补血并纪录，接下来到一间房间，看到一顶飘在空中的木乃伊帽子，变成了一个…



放狗咬人？

BOSS：

Tutankoopa（法老龟）
HP：30 AP：3DP：0

建议伙伴：Parakarryy

对付他只能用踩的，一开始他会招唤铁链球，接着除了



普通攻击他还会用全体攻击（但有时全体攻击会打中他自己）

攻击力强，但HP少是致命伤，多用Power Bounce他就没戏唱了。（他招换的铁链球可不管）

打倒他后，会有很有趣的戏码，免钱的加减看吧！救出了第二颗星，同时在天上的库巴城……

Bowser's Keep(库巴城堡)

Peach又从密道逃出，这次她出来到有许多Koopatro在巡逻的大厅，进去最接近她的书房，并奋力闪过敌人，偷听到Hammer Koopar和Koopatro在谈第三颗星在Gusty Gulch时Peach再度被逮到，捉回房间…

第三章一『无敌』的盔甲河童

Dry Dry Desert(干干沙漠)

Mario准备启程回香菇镇，之前在遗迹中拿到的Artifast给龟教授会得到星星碎片。

Mt. Rugged(粗粗山)

在到火车站之前的灰方块敲破里面有升级方块喔！接着搭上火车，回去香菇镇….

Toad Town(香菇镇)



江山易改，本性难移

先到武器商店买新徽章，再到下面的场景，往东走，发现这个香菇镇民吓得魂不附体，

便询问他原因，这个时候……（啊～～）一阵爆笑剧演完后，进入东边的道路….纪录后继续前进，天空暗了下来，一

阵寒意袭上心头，啊！是刚才的…

如果你现在就吓到了，玩本章请小心。同样的情况会上演很多次，不要吓到心脏病哦！接着进去东边的路吧！

Forever Forest(永恒之森)

诡异的森林，真恐怖，这里的花、树、石头常常会出现「超自然现象」喔˜！似乎不管怎么绕，还是回到起点….不过有些方法可找出正确的路，以下步骤是照场景顺序说明，其中碰到木条是要有惊叹号才算。

1．站在木条前一下子，花会笑的那条路

2．站在木条前再走开到木条旁，花丛后的树干里会冒出两个红眼睛的那条路

3．花的颜色是蓝色的那条路(普通的花是粉红色)

4．连续站在木条前两次(碰到离开再碰一次)后，树会笑的那条路

5．最多发光菇那条路

6．花碰了不会消失的那条路

7． 有告示牌那条路

然后眼前出现一栋另人毛骨悚然的大古屋。开门后熟悉的布布出现，接着进鬼屋里…

Boo's Mansion(布布鬼屋大楼)

恐怖的房屋，可是没它的话布布们就变成无家可归的鬼啊！现在上二楼，进东边的门，打开绿色的柜子，好多布布飞了出来！现在他们跟你玩猜猜乐，看好东西在那只布布身上(有时上面的布布会接走东西偷偷再传给别只布布)结束后踩那只布布，错了再猜一次，对了他们会把东西给你，是Record(唱片)。



拿了唱片到西边的门，有个拨放唱片的音响，把唱片放上就可放音乐(按A键调大声，按B键停止)把音量调在有OK标示的地方(也就是中间)，守住宝箱的布布就因听音乐而忘了看守宝箱，此时停止音响，冲过去拿宝箱，得到Weight(重物)。

走到一楼，踩红色的沙发，会拉下吊灯开启秘道，放上重物进秘门吧！进去下楼到地下室进门，进东边的门后打开大宝箱，飞出了一堆布布，又要玩猜猜乐了，这次用互传的，除此之外都一样，答对了会得到Super Boots(超级靴)。

超级靴的功能：在按A键跳起来在空中时再按A键可用屁股蹬，可蹬破箱子或地上用木板整修过的地方，还可蹬出隐藏星星碎片(这个房间到处蹬蹬看，有隐藏星星碎片)。

蹬掉地上的木板进洞里，连按两个蓝惊叹纽，再蹬一个大惊叹纽，就有楼梯(商店还不能买东西)，上去后开门出去到一楼大厅，进一楼东边的门，蹬掉木板(旁边的瓮子跳进去能变成一代玛莉的样子)，走到最上方，用Parakarry飞到东边拿Boo's Portrait(布布画像)飞回原来的书柜，走到最下方用Parakarry飞到箱子上，连蹬两次有星星碎片，接着用Bombette把西边的墙炸个洞出去，回到一楼大厅上二楼，走到最东边把布布画像放到空的画框里，可借着它到三楼，到三楼后进门，发现一只女Boo(应该是大小姐)和以前多次遇到的Boo (应该是管家)在谈话

原来第三颗星在这！但Boo不肯给Mario，可是女Boo竟然要加入Mario！管家极力劝说，但女Boo太任性，管家也拿她没辄，于是一名新的生力军加入了

Bow的特殊能力：帮Mario隐形，使敌人看不到也碰不到Mario

管家要Mario帮他一些忙。听过就离开吧！

由于Bow的加入，之前的商店可买东西了(有许多特别的

东西），鬼屋也有一些隐藏星星碎片。走出鬼屋，走东边的路。

Gusty Gulch(旋风峡谷)

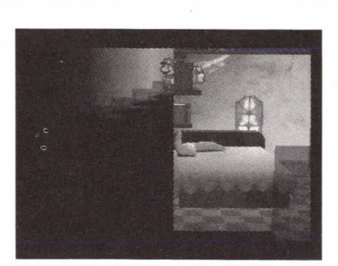
开门后一直往东走（中途有风车，但上锁无法进入），到了鬼村，纪录后正想离开，一只大蓝河童走了过来，Mario 用Bow 隐形逃过一劫，但有一只鬼被吃了，真可怜…..接着离开鬼村，到了郊外，这里的蘑菇会集气，集气后的攻击力很强，要注意！走了许久，发现一座城堡….

Tubba Blubba's Castle(河童城堡)

一进大厅就有许多警卫，快被抓到就用Bow 隐形吧！然后走西边，这有许多Clubba，进走廊西边的小门，里面有星星碎片，接着走西边的大门，然后进上面的小门，走下楼梯蹬掉木板，拿宝箱里的Castle Key（城堡钥匙），这里可补血，出去有升级方块喔！最好给Bow 装。

回大厅，走东边打开东边门的锁，上楼进门走过信道再进门，打倒Clubba 并炸掉Clubba 在看守的墙壁裂缝，里面的房间有三个木板，蹬掉上方左边的，有弹簧送你上来，再蹬上方右边的，用Parakarry 飞去对面的床，可得徽章D-Down Jump。

往前走，进上方的小门，用Bow 在刺刺上来之前隐形，拿了宝箱的Castle Key 后出来，进大门，走过去，打掉守门的河童，开锁。注意到这的时钟了吗？从左往右推，会有秘道！进去后拉开抽屉，Parakarry 飞到床上，顺着书架往上走，里面有徽章Mega Rush（危险之力）



秘中秘，谜中谜

从这里往下跳可以拿到之前在大桌上的星星碎片，最好去

补血处补血，再用弹簧上来，回到大门之处，进门上楼再进门，往前走一会儿，看到之前吃掉布布的怪物，用Bow隐形突破他的防守（若与他发生战斗要逃走，因为此时他是无敌的），进小门，你可以冲过去拿Castle Key，也可把河童全解决再拿，拿了打开走廊大门的锁，进去可补血纪录，走过信道再进门后，在这个房间发现宝箱，此时大蓝河童进来睡觉，悄悄的打开宝箱，得到Mystical Key（神秘钥匙），一把活的钥匙！钥匙把大蓝河童吵醒了，悄悄的溜出去吧！

没想到大蓝河童追了过来！！在一番惊险的逃亡后，Mario逃出了城堡，一些布布会帮你挡住大门，大蓝河童开始撞门了！布布们撑不了多久，快往回跑啊！

Gusty Gulch（旋风峡谷）

经过郊外到了鬼村，补血纪录后往西边继续前进，到了风车处用Mystical Key打开风车的锁后进去。

Windy Mill（风车磨坊）

蹬掉井上的木板后进入井内，连进三道门后，发现一个小东西坐在「椅子」上。



打不到，打不到！哈哈！

BOSS：

Tubba's Heart（河童的心脏）HP：50 AP：6 DP：0

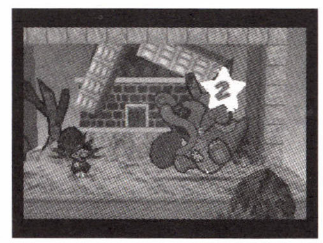
建议伙伴：Bow

原来能无敌是因为他得心脏脱离了！对付他可多用Power Bounce，他集气后用Bow的招式Outta Sight让他攻击不到（集气攻击中的话损HP12），这样故然很消耗FP，FP剩5以内就用普通攻击和Bow的Outta Sight，维持这样打下去，他HP剩5时就会落跑 ！

心脏逃走了，跟他跑出风车。

Gusty Gulch(旋风峡谷)

心脏跳回了蓝大河童的身体了，开始战斗！



无敌失效后像个笨蛋

BOSS：

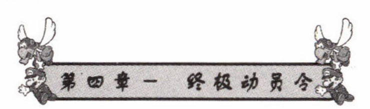
Tubba Blubba(蓝大河童)
HP：10 AP：4 DP：0

建议伙伴： Bow

注意：跟他战斗前HP 至少要剩7点。用Mario 攻击4点，Bow 攻击5点，他打你6点(有时4点)，再给一击他就不行了。

Gusty Gulch(旋风峡谷)

他输了后吐出之前吃掉的布布，哭丧着脸跑走了，布布管家感谢Mario 帮忙救出布布，把第三颗星给了Mario，得到了第三颗星！！！！！



Bowser's Keep(库巴城堡)



智者生存守则： 尔虞我诈

跟上次一样，Peach 再度试图从密道逃出，但这次更衰Bowser 和Kammy Koopa 就在房内谈话，并且谈第四颗星在Shy Guy's Toy Box 时 ... Peach 被Bowser 逮个正着，并且被逼问Mario 最怕什么，现在要回答三个问题，回答不



同项目。在这一章有不同桥段，全选第一项会比较浪费时间，喜欢挑战请选第二项(选Koopatro有最多Star Pts.)，第三项是耍贱，到时会知道。逼问完毕，旧事上演。

Gusty Gulch(旋风峡谷)

Mario拯救了第三颗星，现在往Toad Town(香菇镇)行动。

Forever Forest(永恒之森)

一进丛林不久，马上遇见一位“迷路的小孩”(丛林有2个以上的道具喔，1.最多发光菇的对面的路有HP Plus，2.一颗会傻笑的石头那条路有FP Plus，3 .Magical Seed! 等等……)



士隔三日，刮目相看

BOSS:

Jr.Troopa(小蛋龟) HP:40 AP:5 DP:1

建议伙伴：Parakarryy

论此生之毅力，足够和卜派争奥丽薇，或者向小智抢皮卡丘。

这次他会飞 所以只能用踩的，用几次Shell Shot或Power Bounce 足可使他挂点，搬开路上的石头，继续向Toad Town前进。

Toad Town(香菇镇)

一进镇上，发现整城被Shy Guys入侵，探听知道他们是从西方来的，但是最西边的码头并无动静。现在最可疑的是码头附近的空屋了。进去在旁边躲起来(用Bow)，果然看到一个Shy Guy大摇大摆喊芝麻开门，里面就是 Shy Guy's Toy Box。

在进去之前，请先确定是否装备Feeling Fine从本章开始

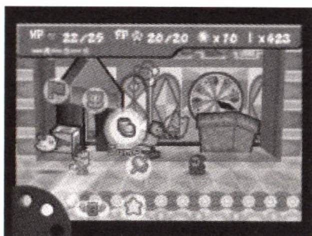
有敌人多数会负性状态攻击，还有是否在 Toad Town Tunnel 将队友升级，P.S.:升级最快方法(以后)，到Flower Fields的左中找 Amazy Dayzee。(随机出现，可重复扁，会逃，用PowerJump，Exp 46~50)。

Shy Guy's Toy Box(小子的玩具盒)

欢迎来到玩具反斗城，这里除了相当多的玩具和Shy Guys还有完善的铁路系统，只不过少了火车。

Blue station(蓝站)

先向西走取得徽章店的Calculator交还后可免费得到 I Spy (可征测隐藏的 Star Piece)，中途会看到一个宝箱，有一个Power Plus但想要的话，请先干一架(用Lemon Candy换也可以)。



比BT？马上就知道谁比较BT！

BOSS:

Anti Guy(暗黑小子)
HP：50 AP：12 DP：0

建议伙伴：Bow，Goombario

看他的攻击力，被打到可不是好玩的，多用Sleep Stomp使他无法攻击，在最短时间KO即可。

现在往东走拿到Shroom Key回道具店取得Toy Train，把火车从外面扔进去，之后各位应该知道怎么做了。

Pink Station(粉红站)

先往东拿Frying Pan交给Tayce T.取得 Cake，往西把Cake交给Gourmet Guy他会让出一条路。



走到尽头去拉把手　现在就可到下一站

Green Station(绿站)

照黄绿红蓝顺序敲就可以到最后一站(有密码簿，可以请Toad Town的博士 Russ T. 解!)，本站有一个拉把机，可供无聊人士使用。

当三个同号即有以下奖品：

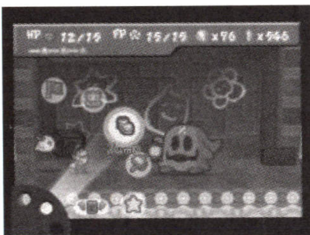
Coin-->10 Coin Reward

Star-->10 Mushroom Feasts

Shy Guy-->5 Shy Guy Fights

Red Station(红站)

先往西走，进入一暗室，有位不友善的东西在等你。



Enjoy the Darkness

BOSS:

Big Lantern Ghost(大灯笼鬼) HP: 50 AP: 5 DP: 0

建议伙伴: Bow

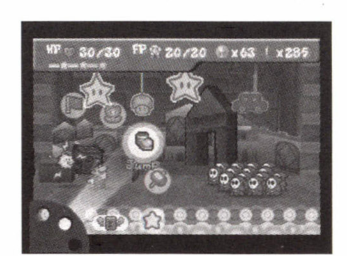
一开始他会把灯吹熄以致无法攻击，不过敲灯笼就可以"点灯"，在他再次熄灯前猛用Power Jump，并且防范全体攻击即可。

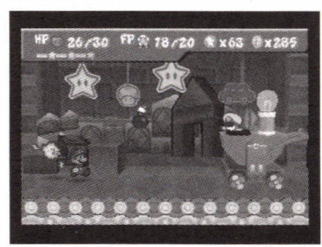
在赶跑他后，地上会遗留一个灯笼，在敲碎它后Watt会跑出来并加入队伍。

Watt特殊能力：侦测隐藏方块，一般攻击时不受敌方防御力影响(记得敲Power Block升级)。

现在可以往东，炸掉挡路的城墙，马上看到大群Shy Guys

尖叫逃窜。过去进入一暗室、点灯，那群Shy　Guys会冲出一个大洞，过去你就看到前所未有的军事机密。





军事机密！！

BOSS：

General　Guy(将军小子)
HP：50 AP：4 DP：2

建议伙伴：Parakarry，Watt

Now，it's war!!

没错，这就是所谓的军事机密。第四颗星就在这里，一开始你会遇到Shy　Squad的热烈欢迎，配备Defend　Plus的话乱打都赢。

之后Stick　Guy和Shy　Block都应该不是问题，打垮他们后General　Guy会亲自上场，多用几次Super　Smash并防范全体攻击可击毁他的坦克（后面的灯泡可不管，H P.：6~10？？），终于打跑了　General　Guy　去就第四颗星吧。



Bowser's Keep(库巴城堡)

Peach用老方法逃出，到右边倒数第二道门，啊哈！不正是在小子的玩具盒看过的肥小子吗？他仍忘不了蛋糕的美味，因此要求Peach帮他作一个，并给Peach打开锁的钥匙，Peach到了厨房，照着小星星读的食谱作蛋糕……

1．放Sugar(糖)再放　Egg　(蛋)



2． 搅拌（不断快速按 A 键）

3． 加 Flour （面粉）再加 Butter （黄油）

4． 放进烤箱（按 A 键放进去，再按 A 键取出）烤 30 秒（这是真实世界的时间，你可用手表计时，这是最难的部分，时间并不太好抓）

5． 放 Cream （糖霜）和 Strawberry （草莓）装饰一下

制作成功他会告诉 Peach 第五颗星的秘密（失败要从作错的步骤开始作），最后当然也是相同的结局…..

Toad Town（香菇镇）

Mario 从小星星那得知第五颗星的地点，往码头前进，但根本没船，要如何渡海？这时往漂在海上的岛（？）敲三下，进入他体内，用 Watt 的照明 Fuzzipede 会乱跳，碰到他并战斗。



史上最烂的头头

BOSS：

Fuzzipede（毛绒团）HP：20AP：3DP：0

建议伙伴： Watt

它要成为头头实在很免强，因为他实在太逊了，只要不停用普通攻击，他吊在肋骨就用 Watt 攻击，除了它会有剃除攻击和道具等选项的攻击，其余攻击不用怕。几次他就输了，连 FP 都不用损。它逃了，真没用！于是鲸鱼答应搭 Mario 渡海……

Jade Jungle（翡翠热带丛林）

到了异国风味的小岛，开始前进吧！中途要救龟教授，接着到达了….

Yoshi's Village(耀西村)

终于见到了耀西！到下一场景的下面那条路。

Jade Jungle(翡翠热带丛林)

再救一次龟教授，回到了耀西村。

Yoshi's Village(耀西村)

发现小耀西都不见了！往上方的路前进。

Jade Jungle(翡翠热带丛林)

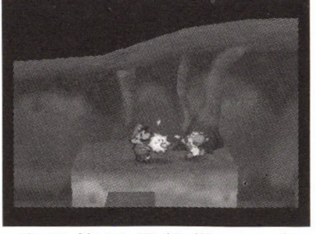
拨开草丛，走东边，把Sushie敲下来，它会加入队伍。

Sushie的特殊能力：在有木板的地方能下水游泳。

接下来开始找小耀西，这有许多隐藏成植物的敌人喔！



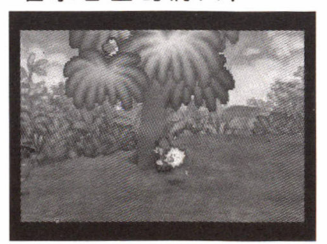
找到红耀西！



找到第二只绿耀西！躲在水管里的洞穴！

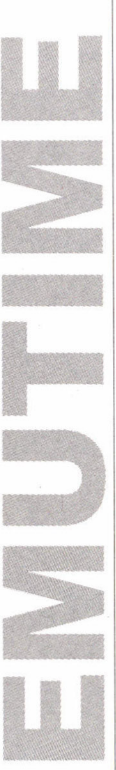


有了！第三只蓝耀西！



居然在睡懒觉，快起来呀！紫耀西！







快救黄耀西！？！

Yoshi's Village(耀西村)

跟头上插了羽毛的肥耀西说话，会得Jade Raven

Jade Jungle(翡翠热带丛林)

把Jade Raven装在之前看到的鸟雕像，会开启密道，拨开草丛，接下来把蓝方块推去压住水，直到水冲开挡路石头，拉在出口边的树藤，到了一棵大———树下，爬到树顶和大乌鸟说话….接着他会制造缆线，并给Mario「Ultra Stone」有这个伙伴就可以拿二个升级方块，然后进到了火山内部……

Mt. Lavalava(熔熔炎火山)

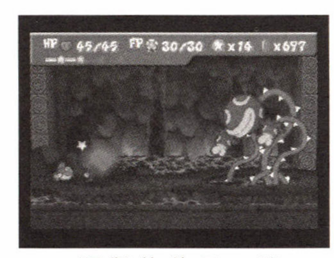
直走搭缆绳先进去东边的洞，里有升级方块，再往西走走下楼梯，会看到彩色方块，现在还敲不破。搭缆线(在搭缆线中途抓时机往下跳，会得徽章Fire Shield)。

走西边的洞，运用智能推蓝方块过岩浆到底(中途有一彩色方块挡住往下的路)，可拿到钢槌！现在知道知前的彩方块怎么敲破了吧！敲破之前挡住往下走的彩方块，可得徽章Dizzy Stomp。

现在走出西边的洞，用弹簧上去，敲掉彩方块搭缆绳(搭缆绳中途抓时机往下跳可到有升级方块的平台)再搭一次刚才的缆绳进东边的洞，会有大铁刺球滚下来压你，你可以按Z键快速冲出隧道，也可用Bow帮你隐形。

直直走，进东边洞穴，接着推蓝方块至有一排彩方块那的下方，敲破所有彩方块，又有大铁刺球，用上述方法躲开即可，大铁刺球在墙上撞了个大洞（同时压过龟教授，龟教授也真够倒霉，被毛绒球和舞矛小子攻击，被岩浆烫，又从高处摔下去，唉！）

去东边的洞和龟教授谈话，并拿道具，离开东边的洞走下面的路，补血纪录吧！往前迈进，一二三四一二三四，突然从一个岩浆池里伸出了三条「小蔓藤」…



压制的效果，嘻嘻！好痒喔！

BOSS：

Lava Piranha(火炎食人花）HP:40 AP:5 DP:0

Lava Bud × 2(火炎花苞）HP:8 × 2 AP:5 × 2 DP:0

建议伙伴：Sushie

加上旁边两条触手攻击力15！被打到可不是好玩的，用星星力量Chill Out 压制他的攻击力，用Power Bounce 快速解决即可。打败他后，Mario 一阵高兴之余，没想到一阵天摇地动…


替可爱的小花儿浇浇水！

BOSS：

Lava Piranha(火炎食人花）HP:40 AP:5 DP:0

Lava Bud × 2(火炎花苞）HP:8 × 2 AP:5 × 2 DP:0

建议伙伴：Sushie

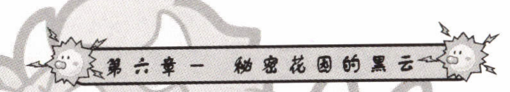
这次他攻击力不受Mario 防御力影响，且要踩他就要装备Fire Shield 才不会损HP，花苞的攻击则二回合一次（可先打死花苞喷出用来攻击的小火弹）使用Sushie 的Squirt 攻击可重创他，并使他暂停几次攻击，如



此几次就可使他真正的永远长眠了

Mt.Lavalava(熔熔炎火山)

快救第五颗星吧！别以为结束了，还没完呢！因为Lava Piranha倒下发生的震动，刺激火山，火山就要爆发了！快跟星之灵跑吧！接着用Bombette炸开墙，继续跑！火山岩浆要喷发了，龟教授还来不及拿宝箱岩浆就淹了过来！星之灵抓着龟教授跟Mario全速飞向火山口，并以分毫之差惊险的飞出火山口，及时躲过被岩浆淹没的命运（呼呼！好险^^）



Bowser's Keep(库巴城堡)

Peach用老方法逃出，到厨房场景的西边那扇门…完了！这么快就被逮到了！等等，Peach居然被带去参加猜题节目…。他开始念题目你就猛按A键，如此可抢到铃第一个回答，回答十题即可答案有三个选项让你选，从上往下代号为123。　回答2131312211即可赢，然后Peach拿到了奖品Sneaky Parasol和Jammin'Jelly，这时库巴进来了，Peach想溜走却被发现！接下来不用多说了吧？

Jade Jungle（翡翠热带丛林）

星之灵及时救出了Mario和龟教授，但龟教授却显得很失望，他要的东西不见了。于是Mario回耀西村….

Yoshi's Village(耀西村)

龟教授真可怜，帮他找宝箱吧！

Jade Jungle（翡翠热带丛林）

在之前发现Sushie的地方找到了宝箱，拿了Volcano Vase(火山陶瓶)回耀西村。

Yoshi's Village（耀西村）

给龟教授Volcano Vase，他会给你Magical Seed(魔法种子)，可以从椰子树敲几个这里的特产Coconut，接着回香菇镇吧！

Jade Jungle(翡翠热带丛林)

叫Watt出来并配徽章Spike Shield(沙漠遗迹得到，为什么要配稍后你便知晓）再请鲸鱼载你回去，咦？那个人有点眼熟…

Toad Town(香菇镇)

正想离开却听到熟悉的声音，咦？他不是…！



计画报销了！

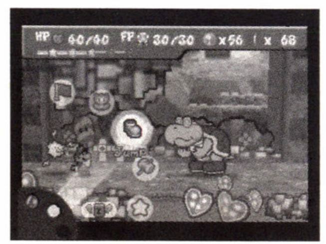
BOSS：

Jr.Troopa(小蛋龟）HP：20 AP：6 DP：1

建议伙伴：Watt

因为来回游大海，体力消耗过度，小蛋龟HP40只剩20，他飞起来，头上还长刺！这下知道为何要配徽章Spike Shield了吧？踩他也不受刺影响！困难的战斗一下就变得轻而易举。

可购买新徽章，还有在之前救第一颗星的地方有一只大乌龟，要收过路费100元！太可恶了，快教训他！选二次Fight可与他战斗。



最强的一只乌龟

BOSS：

Kent C. Koopa(肯特酷龟）HP：70 AP：10 DP：6

建议伙伴： Watt

他HP多，而且攻击力和



防御都很猛，还会用全体攻击。

可使用星星力量Chill Out，再用徽章Sleep Stomp使他睡觉，用普通槌子攻击几次即可。

Toad Town(香菇镇)

把之前得到的四个Magical Seed给在占卜屋斜对面种花的女孩，她会把Magical Seed种出花来，这时发现中间的隧道多出了一扇门，还有花飞出来，进去吧！

Flower Fields(密秘花园)

这里百花齐放，真美丽！可惜乌云密布，不然会更漂亮！现在往东边中间的路出发！这里的树敲了会有蜜蜂！好可怕呀！但是敲中间的树，再敲后面的树，最后敲前面的树，会掉下徽章Happy Flower。

继续前进，跟紫花说话，帮他除掉这个场景的所有敌人，再跟他说话，就会得到Magical Bean，以后会用到。离开前敲这的树，会掉下Red Berry，至少要拿一个喔！接着回到入口场景。

往西边下面的路前进，把Red Berry给红花他就会放你通行，敲这个场景的树会掉下Yellow Berry，至少要拿一个。继续往前走吧！跟花说话，他会给你Fertile Soil，以后会用到(敲水晶树他会生气，敲太多下他以后都不准你进来了，要注意。)回到入口场景。

走东边最下面的路，给黄花Yellow Berry他便会放你通行。敲这个场景的树会掉下Blue Berry至少要拿一个(树旁边的花丛有星星碎片)。接着走到最里面，跟莲花说话，因为池塘的水干枯了，她请你帮她拿Water Stone(水之石)，接着回到入口场景。

走西边中间的路，把Blue Berry给蓝花，他会放你通行，过这个场景再跟Lakitu决战后，开始走迷宫，请注意有些墙可以穿过去喔！过了迷宫跟玫瑰花说话…那不是水之石吗！可是

他要你用换的才能拿，目前还没有他要的东西，先回入口场景吧！

走西边下面的路，跟在水晶树旁的花说话，他会给你Crystal Berry(水晶果)，回入口场景吧！走西边中间的路，到底以后把刚刚拿到的水晶果给玫瑰花，他就会给你水之石，拿了以后回入口场景。

走东边最下面的路，走到底跟莲花说话并把水之石放在池塘中央，水涌出来了！事成后莲花会给你Miracle Water，以后会用到。在中间的场景有一棵在水中央、还布满泡泡的树，敲了会掉下Bubble Berry，至少要拿一个。接着回入口场景。

走西边上面的路，把给Bubble Berry在吐泡泡的花，他会吹个大泡泡送你过去(想跟Lakitu打就要让他丢4~5个刺龟并闪开刺龟，Lakitu就会扑下来跟你战斗)，走到底看到一座高塔

用Bombette炸掉塔下的石头就可到塔顶，跟塔顶的太阳说话，得知就是因为乌云挡住，他才无法飞上天空，这下为何天空会没太阳真相就大白了(Watt跟太阳是什么关系？既然都是太阳，大概是父子吧！) 正准备回入口场景时遇到一个Lakitu，似乎跟普通的Lakitu有些不同…说了些有的没有的就展开战斗……



怎样都打得赢的家伙

BOSS：

Spike？(刺龟？)HP：50 AP：4DP：0

建议伙伴：Watt

奇怪的名称再加上怪里怪气的模样…？他很败，不停用普通攻击他，一切就OK了。

为了耍酷给女朋友看就乱打人？这什么烂理由？现在女朋友反帮你求情，面子都丢光了吧？不过他想对Mario的无礼做些弥补，因此也加入了队伍，回入口场景吧！



Lakilester 的特殊能力：能在刺或岩浆等地形上移动

走东边上面的路，利用Lakilester 及智能通过这吧！

1．撞第一个红惊叹纽（使用下钉）

2．撞第六个绿惊叹纽

3．从第六个惊叹纽走道第五个紫惊叹纽并撞下去

4．从第一个惊叹纽走道第二个绿惊叹纽并撞下去

5．撞第六个绿惊叹纽后走到第七个紫惊叹纽

6．撞第七个紫惊叹纽

从最东边的洞跳过进去中间的洞，再踩弹簧上去撞升级方块（最好给Lakilester 装），接着走到底，发现三只Lakitu 和一个Magikoopa 在操作一台造云机，原来天上的乌云是他们干的好事！Mario 不由分说举起槌子就敲下去，连敲了两下后他们生气了！不过他们当然不是对手，三两下就清洁溜溜了。

输了后他们开溜了，接着轮流用槌子敲机器的左右边，机器就坏了，乌云散开，太阳飞上天，天空一片晴朗，万里无云…….接着再回入口场景。

跟入口的大树说话，然后仔细找，找出一个露出泥土的小圆形，把之前拿到的Magical Bean和Fertile Soil还有Miracle Water，把这三样东西照泥土、种子、水的顺序放上，接着长出了一条通天的豆藤（有听过杰克与魔豆的故事吗？）补血纪录然后踩叶子上去….

注意！搭看看这个场景会上下移动的云，有一朵云会飘到一朵浮在空中的云的旁边，那朵浮在空中的云上有徽章 S．Jump Chg．接着走到底，发现在中间有一朵黑色的云，敌不过好奇心的驱使，踩了那朵黑色的云，接着突然毫无预警的…！！！



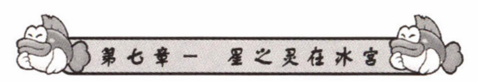
晴天霹雳

BOSS：

Huff N. Puff(愤怒狂风黑云) HP：60 AP：5 DP：0

建议伙伴： Bow

每打他一击他体内就会喷出小乌云，若不先打死小乌云大乌云会把小乌云吸回去并补HP，他还会用强力的打雷攻击，非常难缠。可在他打雷前用Bow 隐形，最好拿些道具以防万一。太好了！终于救出了第六颗星。

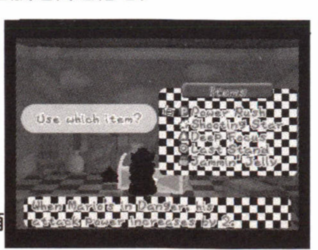


Bowser’s Keep(库巴城堡)

Peach 最后一次从秘道逃出，这次跟前几次不太一样，巡逻的警卫都在说话…..跟谈话的警卫维持一段距离，按B 键可变成警卫的模样。

现在把在图书室拿到、在传送箱房间拿到、有香菇人躲在柜子里那个房间的宝箱拿到的徽章Power Rush、Deep Focus和Last Stand以及猜谜节目拿到的Jammin' Jelly全放到传送箱的房间，还有Peach 只要变成警卫跟图书室最里面的Hammer Koopa说话可得Shooting Star，把它也放进传送箱吧！

把Peach 拿到的东西放进这个传送箱，Mario 就可在流星之顶下面占卜屋一楼的箱子里拿到。



有用的神奇箱

接着跟上面的守门警卫说话，放你通行，往里面走，跟最里面的守门警卫说话，可得钥匙，打开最外面门的锁，按B 键复原再按B 键变成河童，往回走跟给你钥匙的警卫说话，他会放你通行，一直往里面走，最后混在一群警卫里排好，可是被卡米识破，所以又被抓回房间噜。

Flower Fields(秘密花园)

好不容易救出了第六颗星，离开花园吧！

Toad Town(香菇镇)

到占卜屋去，发现里面多了一个人，谈完话后进香菇镇地下道（合成物品的厨师那个场景的水管下去）。

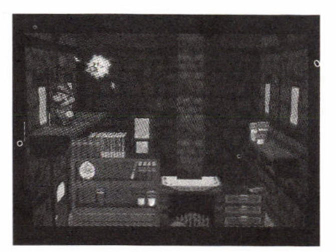
Toad Town Tunnels(香菇镇地道)

蹬掉地上的木板掉下去后，往东游水过去，一直往东走到底，用Watt 的特殊能力会有隐藏方块，撞了以后踩方块到对面进蓝门，进里面的水管，到了一个像冷冻库的地方，这有一个升级方块，接着就进东边的水管吧。PS：想了解地道的更多信息，请看攻略番外篇。

Shiver City(寒寒城市)

看到这个城市的第一印像是：好冷喔~。

屋顶的窗户，进西边的场景，进第一间房子，不断踩东西往上跳，开上面的窗子到外面屋顶，跳到旁边的房子，开窗进去，打开宝箱可拿徽章Attack FX E。


屋顶的窗户！

接着进最西边的房子，到房子里发现一只倒在地上的企鹅市长…（死了吗？）想看看他

的情况，没想到有只企鹅进来，把警卫叫过来，说倒下去的市长是Mario 杀害的！！经过Mario 一再否认，才没被抓去关(呵呵！)，现在到城市的最东边，用下钉把水面结的冰钉破，再游到水池中央拿水底的钥匙打开上锁的房子，进去用弹簧到屋顶后滑到对面的屋顶从烟囱跳下去，跟房子里的企鹅说话，跟他回到市长那，发现市长没事了，松了一口气^_^，往东边走走出城市！

Shiver Snowfield(寒寒雪高原)

大约走到一半时，遇到一个Mario 十分熟悉的小孩。



规定说未成年巫师不能乱用魔法啊！

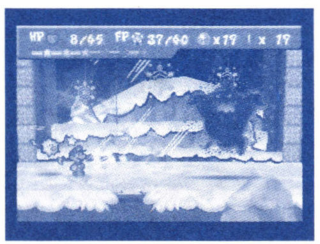
BOSS：

Jr.Troopa(小蛋龟) HP：50 AP：8 DP：1

建议伙伴：Bombette Parakarry Watt

这次小蛋龟拿了魔杖，HP 多，攻击力也变的很惊人哦！有信心的话用伙伴的强力攻击和用Power Bounce 跟他硬碰硬。怕万一就要点手段，先用星星力量Chill Out 再猛攻，其实不难对付。

教训过不听话的小孩后，到下一个场景，有六个雪人，有的没有围巾和帽子…不过先过去吧！接着到了一处，可以用冰天雪地形容，这时上方的冰块后有letter，接着要走出去时，一个魔鬼出现了！！想通过就得跟他战斗，只好硬着头皮冲了…



虚有其表，不勘一击

BOSS：

Monstar(怪兽) HP：20 AP：1 DP：0

建议伙伴：Watt



原来他这么败！只是模样吓人嘛！HP 少攻击力又烂，随便打打吧！打败他后变成许多小星星飞走了，往东走　！

Starborn Valley（星之谷）

好多星星喔！跟占卜师走到房子里，他会给你Scarf（围巾），猜出是做什么用的吗？没错！替之前没穿围巾的雪人穿上！补血纪录就离开吧！

Shiver Snowfield(寒寒雪高原)

回寒寒城市前可替雪人围上围巾，还看到被冰封的小蛋龟（下场真凄惨）

Shiver City(寒寒城市)

去跟企鹅市长说话，他会给你Bucket，接着可离开。

Shiver Snowfield(寒寒雪高原)

把市长给的Bucket 替没戴帽子的雪人戴上，雪人们会跳开并露出秘密入口，当然是进去啦！

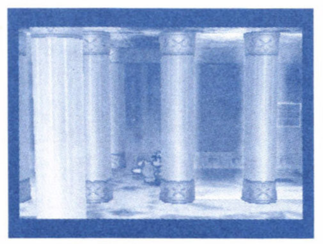
Shiver Mountain(寒寒山)

把冰钉掉钉绿纽后继续前进，快离开这个场景之前的砖块上面有隐藏问号方块，是Ultra Shroom(特级菇)。到下个场景用Kooper 撞对面的按钮后，回来后竟然出现两个！是Mario 眼花了吗？这两个Kooper 都说自己是真的，但只要敲左边的，就知道是敌人为装的，打跑后继续前进，中途可拿升级方块，下个场景有道具，但要拿得放个道具回去，再到下一个场景，发现没路了？往东走到底，炸掉冰墙进去，然后别管墙往东冲就对了，到最里面后出现一个占卜师，讲了一堆话后给Mario 一个Star Stone，回到之前有星图案的凹陷处（就是没路别跳下去的尽头墙上）把Star Stone 放上会出现楼梯，不断往上爬，中途可得徽章Mega Jump 和一个星星碎片，还可补血纪录，接着便到了冰宫。

Crystal Palace(水晶皇宫)

进南边的门，进东边的门，有一堆蝙蝠，但只要配徽章Zap Tap就能不损一滴血通过(Zap Tap在这个皇宫里很有用喔！)，在最里面拿到Blue Key，往回走到皇宫外面的走廊，钉红纽会有蓝门，用钥匙打开锁进去，炸掉墙进去，镜子里的Mario不见了！

从这可通到镜子对面，炸了对面的墙，往西走，原来这个皇宫有两个走廊啊！镜子里的Mario是Duplighost为装的，打跑后往西走到底有星星碎片，进皇宫里北边的门，往东走到底可得Shooting Star，回到刚进北边门之处把木板钉掉，跳下去往东走到底，可得徽章P-Down，D-Up，回到原来的走廊，进原来进过南边的门，发现地上原本有红X的地方有个洞！



一个皇宫两个走廊！

跳下去往东走，炸了墙发现多了四个Bombette，从右数到左第二个是真的，其余是敌人为装的，敲过就会逃走，想打敌人赚经验就故意敲真的，摆平后进炸掉的洞，可得Red Key，出去到走廊，钉惊叹纽后红门出现，打开红门的锁进去，走外面的走廊，进一个门后打倒三只特级河童，走廊里面的雕像消失，再从里面的走廊进门，接着到一间有旋转门的房间，用Bombette炸掉东边看似炸不掉的墙，进去走到底的宝箱有徽章Triple Dip，回旋转门的房间，用Bombette的特殊能力后立刻跳上旋转门即可到外面的走廊，进门再进门学对面走廊把Kooper踩进小洞，一堆人跑了出来，有乌龟镇的老乌龟、蘑菇镇的蘑菇、龟教授、还有Mario的弟弟Luigi！

当然啦，除了Kooper以外的人都是假的。清除后继续往东前进，先进东边的门，利用里面走廊的Kooper撞惊叹纽就有路了，进门到里面的走廊往西走，进西边的门后再进北边的门，从

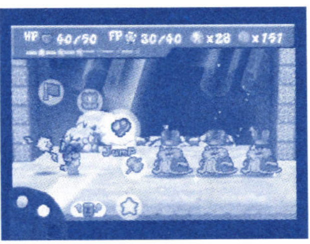


右往左推小恐龙雕像会有洞，跳下去往东走到底可得徽章P－Up，D－Down，接着回外面的走廊，进南边的门，发现大恐龙雕像也被推开了，跳下洞往东走到底可得Palace Key(皇宫钥匙)，出门到走廊，往东走到底，打开上锁的门进入，到了这个房间，想办法把三个雕像都推到地毯上，注意事项：

1．雕像只能推向，它头看着的那个方向

2．要雕像改变头看的方向，跟活的龙说话(你在他背后说话，他就会往后转)

把三个雕像都推到地毯上后，出现了楼梯和门，进门后补血纪录，再进东边的门，到了冰天雪地的外面，但才刚走到雪广场上，水晶皇宫的国王就出现了…



真真假假，假假真真

BOSS：

Crystal King(水晶国王)
HP：70 AP：6 DP：2

建议伙伴：Watt

一开始他会用Crystal Bit攻击，最好先用Watt的Mega Shock把Crystal Bit全部解决(没Crystal Bit他就无法攻击)，他HP大约40时会开始补血或分身，他还会用冰冻绝招让Mario无法行动两回合，最好防住，他分身用Watt的Mega Shock可分出真的，其余就靠道具啦！

水晶国王吃败仗后就消失了，而Mario则拯救出最后一个星之灵，此时在库巴城堡…

Bowser's Keep(库巴城堡)

Peach站在阳台，十分担心Mario的状况，最后她回到了房间，库巴冲了进来，原来库巴听说Mario把所有星之灵都救

出来，准备到库巴城堡这来了！于是库巴命令手下绑住 Peach，把她带走，这时小星星 Twink 想替 Peach 松绑，却敌不过库巴，被打的飞出去了…………，当然 Peach 也被绑走！

Crystal Palace(水晶皇宫)

回到香菇镇去！

Toad Town(香菇镇)

在火车场景的养猪场养十只以上数量的猪（养一只10块），会有猪跑掉并留下道具，可是拿了道具剩下的猪会跑掉，等于拿个道具要110块，你最好有钱。道具有：

1.黑猪－Dried Shroom(香菇干)

2.白猪－Super Shroom(超级菇)

3.橘红色有白色圆斑点的猪－Life Shroom(生命菇)

4.会发光的黄绿色猪－Ultra Shroom(特级菇)

5.绿色有白圈皮肤色圆斑的猪－Maple Syrup(槭木糖浆)

6.会发光的白猪－Jammin' Jelly(果酱果冻)

7. 粉红色有白色豹花纹的猪－Repel Gel(隐形膏)

8.皮肤色的猪－Fire Flower(火焰花)

9. 黄色有老虎条纹的猪－Thunder Rage(雷之怒)

10. 蓝色有星形花纹的猪－Shooting Star(流星)

其中Jammin' Jelly和Ultra Shroom当然是最难拿的啊！(尤其是Ultra Shroom)

把拿到的所有星星碎片去买有用的徽章，多用Jammin' Jelly和Ultra Shroom煮成Ultra Jelly和多拿Repel Gel(隐形膏)，拿了充足的补血道具和徽章，去流星之顶吧！



Shooting Star Summit(流星之顶)

现在爬到最高处，发现出现了一股上升的星流，进入后升了上去。

Star Way(星之路)

一条由成千上万星星组成的星之路，向前冲刺吧！GO！GO！GO！然后到了…..

Star Haven(星星避难所)

只有星星的地方，这里可睡觉补充体力，还可用便宜的价钱买很好的道具喔！多添购一些道具吧！打理好后，进东边的场景…这不是游戏开头故事里面说的神圣殿堂吗！走到中央，星之灵们会给你一项新的星星能力「Star Beam 群星光束」并降下星星特快飞船，跳上飞船

第八章－以星儿们为赌注的最后一战！



Bowser's Keep(库巴城堡)

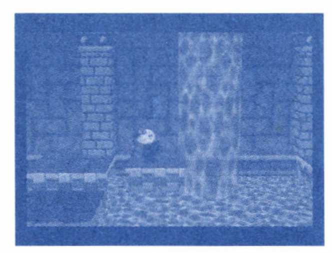
阴森的地方，这就是库巴城堡的入口(还停了三架飞行器)……纪录完就出去吧！过了桥(桥下都是岩浆…)后走东边没锁的门，发现了一只Koopatrol，打他时可当作练习，你会觉得难应付吗？从这开始，每个敌人的力量皆比以前的敌人大幅提升，难度大增！可要有心理准备。打倒Koopatrol后会留下一支钥匙，可打开过桥后那个有锁的门，回去吧！(被关在牢里的香菇镇民以后就可救出来)

开门进去后发现了岩浆运输场，继续往前走进入信道，这还有一只Hammer Koopa(也蛮强的….)开门进去后有一扇库巴机关门，它问Mario想不想通过这？选是，它打开陷阱，Mario掉到了刚刚看到的牢房！(它还笑Mario是可怜虫，可恶….原来这是圈套！)，但墙边有裂缝，用Bombette就可炸开！(离开

前别忘了补血和拿箱子里的道具）香菇镇民觉得在牢房里比出去安全，想暂时留在牢房里，Mario 就先走了。

出牢房往东走到了岩浆地带，有三段。

第一段用跳的就可通过（但需要点技术）



岩浆淋浴

中段用Lakilester 到岩浆中敲蓝惊叹号就可通过（第一扇北方的门先不要进去），接着悬崖太长的地方用Parakarry 飞过后段用Lakilester 通过岩浆（北方岩石上的道具目前还无法取得）

图中用Bow 即可通过，接下来的悬崖则用Parakarry 飞过，再用Lakilester 到岩浆上，后东方上锁的门无法通过，先进墙上第二扇北方的门。

通过岩浆后跳上楼梯到上方，发现岩浆是由MagiKoopa 在操控，它发现Mario 后就打了起来！但还是敌不过Mario 被打倒了。然后发现有蓝惊叹号，按下岩浆都停了，以后就可走在原本有岩浆的地面上了。然后往西方走道底出去道之前的岩浆桥，旁的石堆上有徽章Deep Focus。

再往回走，中途可拿之前拿不到的道具，第一扇北方的门里有钥匙，可打开最东方上锁的门。进去后是一条钟乳石隧道，散布着一些敌人。要特别注意的是这里战斗一定要用Watt，否则战斗画面一片漆黑会打不到敌人喔！悬崖太长用Parakarry 飞过，有时路线会分歧，每条路都走看看，有时会有道具。

到第四条分歧路线时走最北方（上面）那条路，中途的悬崖不要跳过，直接掉下悬崖往前走，打倒MagiKoopa 后进门，里面有一个库巴雕石，由右往左推会有门出现，走出去吧！接着

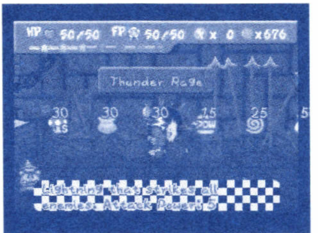


发现回到了之前库巴机关门的地方，它不得已还是让Mario 过去了(打开库巴机关门)

接着到了纪录点，往东走后到底打败看守牢房的Koopatrol，会留下钥匙，打开牢房，可拜托这里的香菇镇民给你睡觉恢复HP喔！香菇镇民觉得在牢房里比出去安全，想暂时留在牢房里，Mario 就先走了。然后回到纪录点之处上北方楼梯。

左图是上楼梯后西边门的房间，这里有Spiked Goomba在卖道具，每种都很贵，却十分方便(总不可能为了几块钱离开库巴城堡去别的道具店买吧。)

购买需要的道具后上楼梯后东边门的信道，有一些敌人，将其击倒后进门，往东走到底有上锁的门，踩那的弹簧到高处，往西走有一条铁链，拉住会出现水，用Sushie 游水至西边场景，上木板后按蓝惊叹号会有弹簧，踩它到高处炸掉墙向东走。



狮子大开口！

把在高处的蓝惊叹号用二段跳高撞下，按蓝惊叹号会有信道，向东走到底拉铁链，水积的更高，回到西边，用Sushie 游水到西边的木板上拿钥匙，回东边再拉一次铁链，积水降了，回到西边后游向南方进入东方场景，拉刚刚的铁链，积水流光了，现在打开最东方上锁的门进去，发现了楼梯，终点还有大炮不停的射飞弹，冲至终点打倒大炮，再上楼梯，再冲至终点打倒大炮….直到到达东边最上方，开门后进入。

开门后发现Dry Bones(干骨龟)在向你猛发骨头棒，躲到库巴石雕后，看准时机跳出与其战斗，与干骨龟战斗是有要诀的：

1. 干骨龟不怕肉体攻击(即任何跳或侧面攻击)，被肉体攻击打倒一两回合即会回复。

2．但来不及回复就没敌人可战斗时战斗会结束，干骨龟也会死，但没干骨龟的经验

3．干骨龟非常怕炸(用Bombette)，且炸了会死不会再回复

打倒干骨龟后推开右边的库巴石雕会有门，进去吧！通过信道后有扇上锁的门和纪录点（还有一只骨甲虫），推最左边的库巴石雕会有门，进去后走过信道，发现中间的库巴石雕被推开，有一个门（还有一只铁锤龟），进去走过信道发现是一个空房间，出来吧！把中间的库巴石雕由左往右推，竟然出现另一个门！进去走过信道发现一支钥匙，拿了回到刚刚的纪录点，打开上锁的门进去，跟库巴机关门说话，它会问你：「想猜谜吗？」由于只有答应才能通过，连回答两次「是！」就开始猜谜啦！

眼睛仔细地看，图中敌人有几只手脚？它会问你五个问题，都跟从库巴石雕中跑出的敌人有关，题目分别是：



（答案公布于往下数第三张图）

1．有几只乌龟？回答3只（第一选项）

2．哪种颜色的小子是三只？回答红色小子（第一选项）

3．哪一种敌人从中间的门进出？回答红色小子（第二选项）

4．有几只蘑菇？回答二只（第一选项）

5．全部的敌人有几只手？回答四只（第一选项，蘑菇可没手喔！）

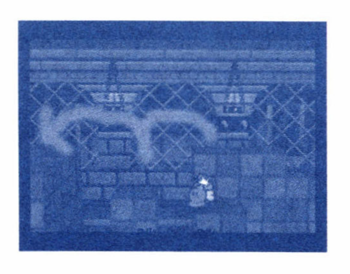
回答对五题库巴机关门即会放你通行，猜错三次你要跟三只暗黑小子打，打赢了不用猜谜也可通过。如果你猜对的题目一直不到5题，会再考第六、第七题，题目是：



6．哪种敌人是三只？回答炸弹（第三选项）

7．乌龟敌人的壳是什么颜色？回答紫色（第二选项）

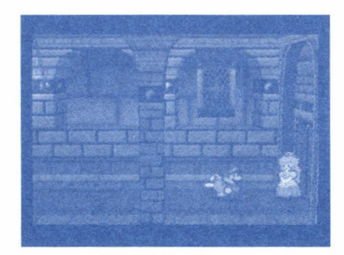
过了库巴机关门出去，是薄雾弥漫的室外，这有些道具和敌人，接着走上楼梯（走到往东的楼梯上往南走掉下去可得Jammin' Jelly）走到楼梯顶端，发现两只骑着扫帚在飞的MagiKoopa，边打边往桥的西边前进接着进门，有纪录点，先往西走到底走后打败看守牢房的Koopatrol，会留下钥匙，打开牢房，可拜托这里的香菇镇民给你睡觉恢复HP喔！香菇镇民觉得在牢房里比出去安全，想暂时留在牢房里，Mario就先走了。然后回到纪录点之处上北方楼梯。西边的门进去有干骨龟在看守，不用理它。



从左图这把Bombette放下去，她会炸到红惊叹纽，Mario站的地方也会升高，照箭头所示跳过，速度必须快点（一下升高之处又会下降）到西边最里面有Ultra Shroom，拿了后走出房间，走进东边房间，会有楼上楼下两条路（各有一只Hammer Koopa在看守），楼梯下的门锁上了，所以走楼上吧！进门后干掉MagiKoopa，以左图作范例利用Bombette炸红惊叹纽通过，进去拿到钥匙后出房间到楼梯下打开门进入。

接下是像一代的循环迷宫，走错路即会回到起点，有楼梯上和楼梯下两条路可选，走：

上、下、下、上、下、上即可通过，接着是条信道，打败敌人冲过即可，接下来走进一条有补血点的长廊，走到尽头……

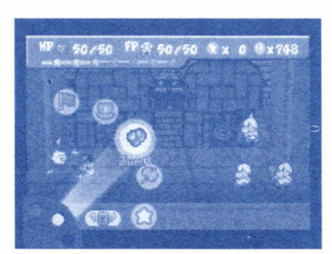


不可思议！？

那不是Peach吗？太好了！她说她只是刚好幸运的逃脱了，于是Mario就往回走要带她回去，但是边走边想，越想越觉得奇怪，为什么Peach……咦？Peach不在视线范围了！

一往回走发现了模仿鬼！一路追上发现Peach仍旧站在门前，心中恍然大悟！她跟本不是Peach！不管她的解释往她敲了三下(用铁锤)！发现她果然是Duplighost(模仿鬼)装的！被视破后他与Mario打起来，不过当然是输啦！

打败他后去补血点回复体力，配Spike Shield徽章和Power Bounce徽章、把伙伴换成Watt，一切一切都准备就绪后，打开之前模仿鬼看守的门……！发现一扇库巴机关门！它叫出了乌龟四兄弟！还记得吧？他们就是看守第一颗星之灵的头头（别跟我说你忘了），双方摆开架式准备决战时，跑出了一个小不点，把乌龟四兄弟一口气全解决了！他当然不是在帮你，而是要跟你决斗！



知己知彼，百战百胜。（答：44只）

BOSS：

Jr.Troopa(小蛋龟) HP：60 AP：8 DP：2

建议伙伴：Watt

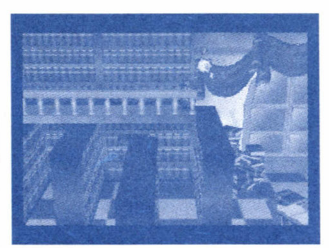
他目前为止以和Mario决战了五次，这是第六次，可说是成长、变强许多，这次他除了能力值有所提升外，还会不断变化成以前战斗的形态，适度活用Power Bounce和Watt应该不难打倒。



打赢后他就跑了，以后不会再见了...打败小蛋龟后库巴机关门即放你通行，打开库巴机关门后上楼梯再打开一扇门…

Princess Peach's Castle(桃子公主的香菇城堡)

终于到了香菇城堡，这里有纪录点，纪录后进城堡吧！由于卫兵全部都去看守库巴城堡，因此这里反而没有防护。进去最东边的门里有衣橱，调查后跳出一个躲在里面的香菇镇民，可拜托他给你睡觉恢复HP 喔！接着离开这里出去，往香菇城堡里面走。



图书馆里暗藏玄机

图书室中间有一堆书，踩书到上方走到底可拿到生命菇Life Shroom，然后离开图书室一直往城堡里面走，走到一扇门外，进去就是上次与公主相会的那条走廊，在那条门外先做准备(进去就得跟库巴打)

建议配戴徽章：

Power Bounce、Shrink Stomp、Deep Focus、Power Plus、Defend Plus、Damage Dodge、HP Drain、All or Nothing、Mega Rush、Last Stand、Pretty Lucky，伙伴最好用Watt，全部准备就绪，就打开门…



与Mario 誓不两立的魔王

Peach！正要过去救她，库巴却从飞行器上跳下，战斗就此展开！

BOSS：

Bowser(库巴)HP：50 AP:8 DP：1

建议伙伴：Watt

他会用以下招式：

1．剔除战斗选项的攻击（防住只会损血）

2．使Mario中毒的攻击（防住不会中毒）

3．全体攻击，加强自己能力值的招式效用会立即消失（防住伙伴不会损血）

4．喷火攻击（攻击力最强的招式，防住攻击力减1）

5．补血20HP

当两回合后他会像上次战斗一样用星之杖强化战斗力，攻防皆会提升，他用星之杖时就用星星力量中的最后一招Star Beam他就会回复，其余你除了用Power Bounce和伙伴猛攻外，就是靠道具！



击破星之杖！

打倒他后他会气的剁脚，并跳上飞行器带着Peach飞走，先别追！去香菇镇民那回复体力再追他。一直往城堡内部走，中途会看到库巴，接着进入塔里，有纪录点，纪录后爬上塔顶，有一座空中浮桥，走到对面后桥被弄断了！Mario现在站在一个特大飞行器上，这里就是库巴城堡的飞行的动力来源，卡米施展魔法，雷电交加，飞行器火力全开，于是库巴因此吸收了强大的邪力，力量和体型迅速倍增！！！

BOSS：

Bowser（库巴）HP：99 AP：10 DP：2

建议伙伴：Watt

他的力量已经变强，体型又超大……同样战斗了两回合，他

又用星之杖强化战斗力，但这次Star Beam却不管用！怎会呢？

这时Peach非常担心，Mario打不过库巴，就要输了，她真希望自己可以帮点忙…..这时原本负责看住Peach的卡米被不明物体击昏了！原来是小星儿Twink！他替Peach松绑！两人正在高兴之际，卡米醒了！于是两边也展开交战。



力量全开！！


方块猛击！咚！

BOSS：

Kammy Koopa(卡米)HP：10 AP:4 DP：1

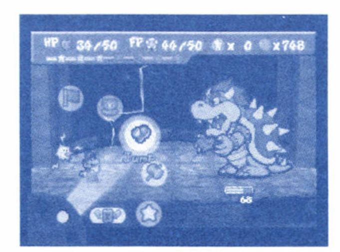
建议伙伴：Peach

一开始被卡米嘲笑自不量力的小星儿Twink，他的力量远不如卡米，但Peach实有的力量却增强的小星儿Twink的力量，最后反败为胜打倒了卡米。

Twink胜利后，发现Peach的能力可用在Star Beam上，但无法接近库巴…….就在这时，库巴也被不明物体击中，正当库巴回头寻找撞到他的东西时，那个「东西」已经飞到Mario身边，啊！是星之灵们！他们应用Twink的主意，替Mario把Peach的增强能力加到了Star Beam上，升级为Peach Beam(桃子光束)，库巴回过头，星之灵们和Twink、Peach都在替Mario加油，于是一场以星儿们、所有人为赌注的战斗便开始！

BOSS：

Bowser(库巴)HP：99 AP:10 DP：2



最后的一场战役

建议伙伴： Watt

除他的攻击力比以前强和HP变多外，他补血数变成30HP，现在Peach Beam对他已经有效果了，其余除了用Power Bounce和伙伴猛攻外，就是靠道具！

然后在Mario给予的最后一击之下，库巴快速缩小并倒了下去……

星之杖被Mario取得，被库巴施与的邪力也消失，Peach与Twink与Mario会合，此时特大飞行器因库巴的战败已经要毁掉，随着一声爆炸声，库巴和卡米被震出飞行器掉了下去…..由于飞行器就是库巴城堡的飞行的动力来源，飞行器一毁库巴城堡也要完了，但在香菇城堡上的Mario他们要怎么办？还好有星之灵们护住Mario、Peach安全下降，边下降站在香菇城堡上的Mario等人，把星之杖交给星之灵，该是道别的时候了，再见了，星儿们！接着就穿过云层，一切化为永恒… Parakarry把信寄给每个伙伴，是Peach的邀请信。

Mario's House(玛莉欧小屋)

Mario也收到了，于是前往香菇城堡……

Toad Town(香菇镇)

一路上有好多熟人呢！

Princess Peach's Castle(桃子公主的香菇城堡)

公主替她的所有子民发表宣言，一切是如此美好……故事也在这样温馨圆满的情况下结束…

结束后也和玛莉RPG一样有游行，且更爆笑喔！仔细看看有哪些人吧！



Toad Town(香菇镇)

到可以调配食谱的厨房那个场景，有一个水管，下去后就是本篇要介绍的舞台地点。

Toad Town Tunnels(香菇镇地道)

一堆水管的地下道，可先往东边敲破黄方块，走到底，走过一座「水管桥」踏上地面后，一只在空中的乌贼跑了出来，然后展开战斗…



独一无二，会飞的乌贼

BOSS：

Blooper(乌贼) HP:30 AP:3 DP：0

建议伙伴：Goombario Parakarry

不断用Power Bounce或普通攻击就可将他击毙。打倒他后打开宝箱，可得徽章Shrink Stomp(变小踩)

回到起点往西走，有灰方块，这里要在沙漠遗迹拿到Super Hammer(超级槌)后才能敲破，如果已经有了，就敲破进去吧！往前走了几步，就有一个大东西跳了出来。



乌贼变电鳗！？

BOSS：

Electro Blooper(雷电乌贼) HP:50 AP:4 DP：0

建议伙伴：Watt

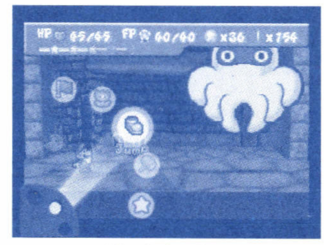
之前的乌贼变大了又来挑战，除了HP和攻击力有提升外，看他的名字就知道，他现

在会用让自己身体带电的招式，碰了会损HP。用Watt攻击破解他身上的电，再多用Power Bounce即可。(发电不是电鳗才会吗？) 打倒他后掉下一个蓝惊叹纽，按下后出现三个蓝水管，分别可通往蘑菇镇、乌龟镇、干干镇。

往西走进一个水管后，往西走踩弹簧，打开宝箱可得徽章Power Smash，再回之前水管处，往东走，进下面的水管，如果有在炎炎火山拿到Ultra Hammer(特级槌)就可敲破彩色方块拿升级方块，出水管，踏空中浮板对面的浮板会上升，跳过去，往东走，踩浮板到高处，用Parakarry飞到底有星星碎片，接着回到起点。

用在布布鬼屋拿到的Super Boots(超级靴)蹬掉木板跳下去，往西走，连续打倒三只Dark Koopa，会掉下一个蓝惊叹纽，按下出现一个蓝水管，可通往布布鬼屋，再往西走，用Watt特殊能力会有问号方块，撞以后踩方块到对面撞升级方块。

到刚蹬掉木板掉下来的地方，如果有得到伙伴Sushie，用他游过水，一登陆，就有个大如小山的怪物从水里冲出来，赫然发现他就是乌贼！！！



死缠难打的头头

BOSS：

Super Blooper (超级乌贼) HP：70 AP：5 DP：0

建议伙伴：Bow

他的体积大的吓人，来势汹汹，看来这次是来真的！他HP和攻击力同样有提升，多用Power Bounce，他生出小乌贼时用星星力量Chill Out，其余用伙伴攻击，他集气用Bow的招式Outta Sight避免被击中，持续这样下去他就完蛋了。 撤底打败乌贼后，掉下一个蓝惊叹纽，按下后出现一个蓝水管，可



通往耀西村。

往东走，如果你有得到伙伴Lakilester 可飞过刺，进水管，这里许多隐藏方块，敲掉灰色方块进去，发现一排很高的方块，撞不到？？敲掉彩色方块进去西边，踩弹簧跳过墙，打开大宝箱，会得到Ultra Boots （特级靴）

特级靴的功能：按键在空中时再按键，可跳的较高

用新拿的特级靴撞之前撞不到的方块，出去水管，往东走，走到底，用Watt 的能力，撞隐藏方块，可踩方块到对面，如果你已经拿到了第六颗星，也进过香菇镇的占卜屋，就可以进这个蓝门，进去后进水管出来后，有升级方块，再进东边的水管，可到寒寒城市。

接着回到蓝门那个房间，进水管，把看似炸不掉的东边墙壁炸掉，进去后有个商人，用64 元买他的东西，可买到2 个星星碎片和徽章Bump　Attack 以及一些物品，进东边的水管，会到一个仓库，拿钥匙打开锁出去。

Toad Town(香菇镇)

又回到香菇镇了，同时也结束这个地下道之旅，希望看了本篇，你对香菇地下道已经熟悉了。





by David

做个真正的模拟人

模拟器的发展有赖于论坛事业的腾飞，没有了论坛，模拟器又从何谈起呢，而在网上我们又如何做个合格的模拟人呢？



虽说本文谈论是论坛的文化，但是这正是模拟文化重要的组成部分，所以推荐各位好好的看一看，想达到下面的要求看来真的很难。以下所描述的是论坛中的习惯及文化，所有的新手都应该阅读本文来适应论坛的文化。（老手也可以读，这会帮助你拾起一些你不小心遗忘的印象）正是这些参与到论坛中的人们使得模拟器这个园地值得我们花心思去读取，去维护；要使论坛能够正常地发挥应有的功能必须靠着这些人积极的互动。这篇文章正是要提供每个人愉快地并且有生产力地使用论坛的方法。

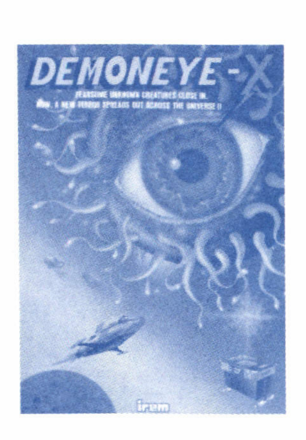
这篇文章并不尝试着要教你如何使用论坛，而是要指引你如何有礼地，有效地以及有效率地使用它。使用电脑来沟通对每个人来说已经不是件新鲜事了，但确实有些方面会让你充满了挫折感，直到你习惯了为止。这篇文章应该可以帮助你避开那些陷阱。



学习如何使用论坛的最简单方

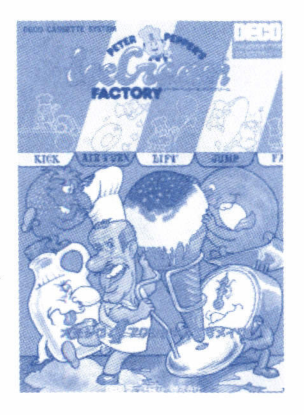


法就是看别人怎么使用论坛。开始读取消息并且试着猜想人们正在做什么以及为什么那么做？过几个星期以后你就会开始了解为什么某些事该这样处理，而某些事则不应该这样做。相信你已经有了关于如何操作软件的手册，这些文件会依照你所使用的软件而有所不同。你可以从系统管理员那里取得这些文件。如果你不知道谁是系统管理员，通常在大多数的情况下你可以直接寄信给他们，请他帮忙。



一、新手与老手

模拟器这一亩三分地本来是非常平和的，但现在看来却是个很不友善的地方。众多访客来到论坛，目的是想要找到他们要的，但面对的是自视甚高，自我膨胀过度的老手，他们不耐烦，讨厌生面孔，尤其是只会问些简单得用屁股想也知道的白痴般问题，仿佛这些新来的好像个个是白痴，他们别开口便罢，一开口就引来众人攻坚。但他们绝不是白痴！！这些进进出出的访客，有的是将来的建筑家、科学家、医生、大政治家或可能是诺贝尔奖得主。他们不懂模拟器，电脑硬件对他们而言更是遥不可及禁区。没错，他们的问题或许早已有人提过，也获得了某些热心朋友的回答，那些一来一往的文章真的存在，如果你愿意翻翻那几千封的文



章！凡是保护眼睛，节省脑力的正常人，我想没有人会真的那样做吧！

是的，精华区都有了！不去看精华区的人，你们认为是无可理喻地蠢又烦吧！但我问你们什么是精华区？你说的出来，但我问一个新手什么是精华区，他会一头雾水，因为选单被藏的严严实实，初次接触ＢＢＳ的菜鸟怎会知晓？我们以为这是常识而懒得告诉他，让这位新手摸索了几周以后才恍然大悟，然后他也加入了老手的行列去数落菜鸟！何必呢！？



基本常识，什么是基本常识？对一个将某个游戏破了Ｎ次的小学生而言，游戏中敌人的动向是基本常识。任何在他面前玩该游戏的人都是蠢蛋，就因为他不懂"基本常识"而死得快。又对一个天天与烧杯试管和分析仪为伍的化学家而言，某某酵素要保存在几度温度以下也是其"基本常识"。又对一个内科医生而言，某某病因造成某些症状也是"基本常识"。那么，到底什么是基本常识？是你们这些学电子机械电脑软硬件的人嘴里所说的专业知识吗？记得呀！各行各业都有其专业知识和其基本常识呀！比如在报章杂志里负责一些专栏的人，专门负责替读者解答寻常问题，这其中不免有许多重复问到的案例，但多数的编辑都不厌其烦地解答。他们会厌烦吗？会的话，那就不要了！这位读者来信问到的现象，本刊已于1986年5月9日当日报纸为另一位读者解答过了。如果您还有不了解之处，请您参考其他学术著作，这样明确的回答已经算不错的了，要是真的有人这样回复，您难道不吐血吗？你会心想：我又不收集报纸，你还真要我到图书馆翻箱倒柜寻找那传说中的1986年5月9号报纸吗？

那么多人在论坛上张贴文章，本身就是义务性的服务，懂



得多的人帮助那些需要帮助的人，在其他方面你可能也需要别人替你解惑。哪个电脑高手不用开口问人？设想有一天，当你们在其他专业领域的BBS讨论区中想获得协助时，您是希望看到大家热心耐心地帮助你呢？还是骂你视力智障，连文明人该有的基本常识都不懂？但是也希望一些新手提问题时稍微注意一下措词，别人没有欠你什么答案，他们也不是你花钱请来的顾问，稍微使用一下请问谢谢对不起，但是就是别两极化。因为老是看到其他新手极尽卑屈之能事以乞一答复，那也就有点太惨了！

最后想说的，如今论坛上的资源已经很多了，你期望别人能帮你什么呢？既然你喜欢玩模拟器？何不好好学习？老是说新手如何，老手如何？　有什么用呢？老手也没特别聪明，新手也没特别笨嘛，事在人为。多数人的问题在于宁愿提问题也不自己找答案，这也是效率的问题，提出问题也许一天就找到答案，自己也许找了几天才找到，这也难怪，时间就是金钱，所以结论是什么呢？还是留给读者自己回味吧。

二、要问有效的问题

有兴趣的人呢，可以在论坛中搜寻"问题"，看完之后你会发现——真是惨不忍睹。是怎么样呢？你会发现，充斥著一大堆十分莫名其妙的问题，Readme 上面有的除外，用过 x86　pc 的人应该都多少碰过一些奇怪的问题，这很常见，好吧，那问问别人好了，可是呢，这边的人怎么都那么奇怪，看到有人问问题就好凶耶，或是说，怎么问题放了好几天都没人理呢，好啦，看到一篇"救命啊，我的模拟器不能用"　大部分



人大概会理智断线或是口吐白沫倒在地上，不管怎样，就跟医生看病要望闻问切一样，想要解决一个问题，要对这个问题有详细的说明才行，好了，废话少说一点，我想说的是，想要别人回答你的问题，那么自己一定要给足够的描述，比如：病人看病不一定要知道病因（医生知道就好了），不过病人要知道自己的症状，真的想要很快的有人能够回答的话，以下的这些是必备：

1．模拟器的版本

2．玩什么游戏

3．用什么操作系统

4．你看到什么错误提示？看不懂意思的话就全文收录

如果是跟显示有关的问题，或是有"VESA"，"VBE"，"RESOLUTION"，"DRAW"等等的关键字，那可能需要以下这些：

1．显示卡的芯片名，制作厂商名称

2．Driver的版本，如果是windows下directx的版本

同样的，如果跟音效有关的问题，或是跟"SOUND"，"MUSIC"，"SB"有关的东西：

1．音效卡的芯片名，制作厂商名称

2．Driver的版本，如果是windows下directx的版本

至于跟摇杆有关的问题，"joystick"，"gamepad"etc：

1．摇杆的名称，品牌，

2．"摇杆有几键"（不算turbo），需要另外的driver吗？

跟memory有关的问题：



1．你装了多大的ＲＡＭ？？用了哪些常驻程序？？

其他呢，依照自己的判断，该给的信息要给，多给一些信息也没有影响的，还有就是最重要的一点，有多少人会去看Readme呢？

三、找答案的正确方法



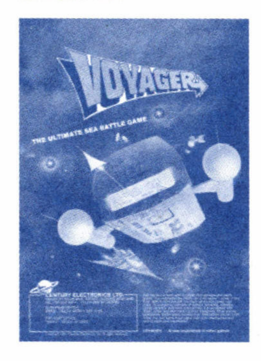
也许有人已经发现了，现在很多网站的论坛就像瞧病一样显露症状和隐藏的病因并不相同，很多人只是看到表面的显露的情况，就把这些显露的情况发问出来，也会有很多热心的网络医生帮忙，把他们的经验贡献出来！运气好，正好显露的症状与隐藏的问题一样，也就得到正确的解答，问题就顺利的解决了。不过运气不总是这么好，万一出现了像这个故事一样，显露的症状与隐藏的问题不一样，结果就是问题不能解决，所有人的经验都不能套用在你身上，任你问白了头发就是没有答案。

当然电脑的问题不会搞到进医院，模拟器的问题最多也只是不能执行或是必须重装系统，不过这样就已经很不爽了，模拟器的问题没有医生可以帮忙，就是只有你自己处理，你就是自己的医生，你必须一个原因一个原因的分析，找到真正的原因，别人发生情况的解法只是这些症状的一个特殊解，而不是通解，通解当然有，就是一堆电脑书籍，就是那些ＦＡＱ，就是那些前人整理的精华区，当然精华区也有不少特解，可供参考。

有人说精华区的答案都不是我要的，都太旧了。这话说的半对半错，对的是，答案通常都不是你要的，错的是你没有从

这些答案中，这些特解中，整理出自己的答案，所以在你发问之前，你必须先看一次精华区，因为可能你的问题是有通解的，但是你不知道解法而已，也可能你的问题就是一个特殊情况，需要一个特解，但是精华区没有，不过可以从精华区的特解中分离自己的情况。

每个人都上过实验课程，在实验课程时，我们应该学到的不是实验的结果，而是面对实验过程的态度，尤其是"环境控制"、"变数控制"，老师把实验步骤做完，并不能学习到什么，老师的实验步骤是这样，结果是如此，但是如果没有做出来同样的结果，究竟是哪个环节出了问题，你要学习的是就是找出问题的方法。



在微积分中，面对多变数微分时，有一种"偏微分"的方式，作法不会在这里讨论，但是原理值得参考。面对多变数的微分时，先对个别的变数微分后，再整个加起来就是答案了。找出问题的原因也是如此，必须掌握个别的控制变数的情况，我们知道精华区中一些情况的特解，如果跟着这些情况的环境走，应该也会出现这些情况，那就可以找到答案了。所以你必须把整个问题切割成几个部份，先假设除了我们预先设定的部份之外，其余的部份都先假设成没有问题，再逐一设定情况，实验看看，发现仍然有问题，表示这个变数可能不是真正的原因，所以再假设这个变数是没有问题的，再实验别的原因看看。上实验课程时，老师会先上课，说明这个实验的基础理论，也就是是表示在步骤没错时，理论上会得到这样的结果。这就是电脑书籍，模拟器的ＦＡＱ及精华区，以及许许多多人的经验（特解）。那是很多人的实验结果，以及实验步骤。

本来嘛，科技的进步当然会更新这些实验的步骤及结果，



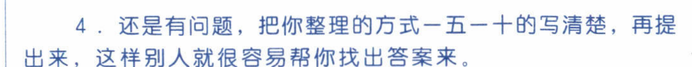
牛顿时代的实验及结果不一定就能适用现在。不过我们还是常常重复当时的实验（探索频道很好看）原因在于要从中学习前人做这个实验的精神。这也适用于我们对精华区文件的态度，一方面我们也从这些旧的实验中，以新理论及新步骤改良这些实验，这样就能更新这个实验的结果，很明显的，每个人的电脑系统不同，别人的实验几乎不可能完全适用自己，必须找出其中的原理，找出变与不变的道理，为什么要设计这样的步骤？这样的步骤会导致怎样的结果？如此一来，就能真正学习到其中的精髓，找到真正属于自己的答案，而不会跟著别人盲目的操作。

最后是一些小小建议：

1．遇到问题，先从精华区相关的议题看过一遍，找出其中你疏忽的问题。

2．把精华区文件这样写的原因找出来，你就能分别出哪些是不变的道理。

3．把你的问题整理一次，从头到尾检查一遍，一个因素一个因素的想想看，分离出最可能的因素，再针对这些因素的影响去找答案。



4．还是有问题，把你整理的方式一五一十的写清楚，再提出来，这样别人就很容易帮你找出答案来。

5．切忌和上面所说的那样，因为你的描述不清楚，只把表面的情况提出来，这样是不一定会有答案的。

在如今这种大环境下，论坛文化还只是停留在我们的牙缝里，最多也只是一个吵架时的工具而已，这样看来讨论这个问题多少有些不合时宜，总之我们不能永远停留在野蛮的状态。最后还是那句古训你看 Readme 吗？

GBA 背光灯安装全功略

几乎所有人都对GBA 的屏幕亮度很有意见，而各种各样的外部照明设备质量差次不气，而且效果不进入人意。但是，一款叫做Afterburner



的东东可以彻底改变这些现状，看了以下的一些图片我想大家应该会感兴趣的。

不过，首先要说明的是，Afterburner 并不是外部的照明设备，也就是说……需要把机器拆开来自己动手安装，还有目前售价是35 美元左右……中国大陆有没有销售还不清楚。

Afterburner 是什么？

Afterburner 并不是最近的事情了，几个月以前，TritonLabs 的一个叫Adam 家伙就突发奇想，想要做这样一个内部的照明装置，当时许多人也都认为这样太疯狂了，不可能成功。事实上大约今年的5月10日，这款命名为Afterburner Backlit 的内部照明灯开始正式发售。

Afterburner 里面有什么？

35 美元的东东不便宜啊……那么，究竟有些什么在里面呢？



1 本详细的印刷精美的安装使用手册

1个 Afterburner 照明等

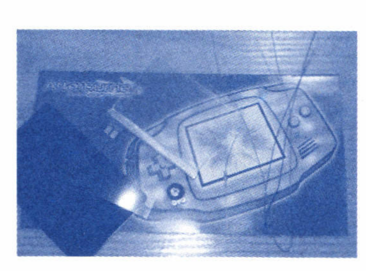
1 英尺红／黑电线

1 个电位器

1 片放反射薄膜

1 片塑料卡片

1 个 44 欧姆的电阻



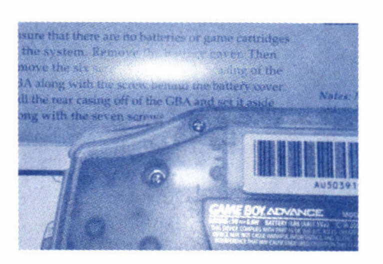
1 个 GBA 专用螺丝刀（仅个别销售商提供）

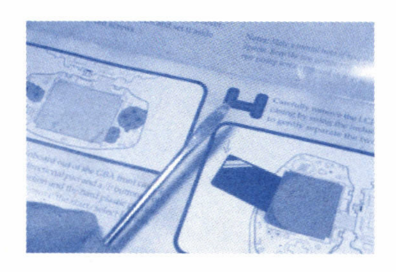
另外要注意的是，安装Afterburner 需要将GBA 分解，更加危险的是还将牵涉到焊锡等步骤。所以，可能对您的爱机造成无法弥补的损坏。对此负责任的……将只有你自己，请多加小心。

除了Afterburner 提供的设备之外，还将需要一个电烙铁，15w 的就足够了，功率太大的话可能会烧坏 GBA 的PCB 线路板。整个过程其实十分简单，只要懂得一点点电焊的的知识，1 小时左右肯定可以做好。

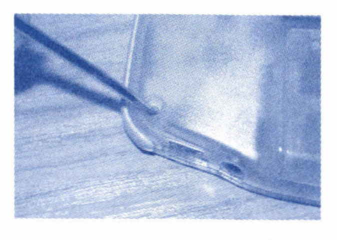
Step 1

首先，要准备的就是一把小小的三口螺丝刀……不过如果没有的话（确实难找），也可以找一把小的一字螺丝刀来代替……当心点就是了。要把GBA 的后盖打开，



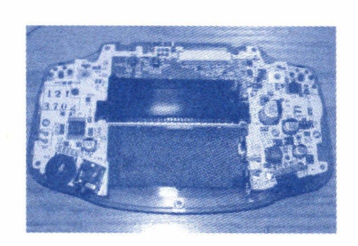


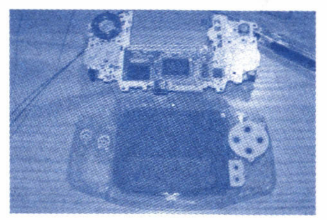
总共要有7个螺丝，6个在外面，1个在电池舱里。

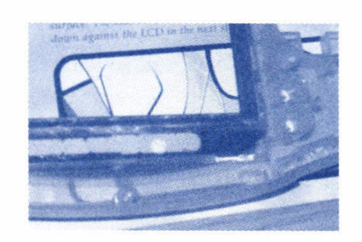


Step 2

之后你所见到的就是GBA的主板了……根据使用手册，一共有2个螺丝需要拧开。然后把主板像图片一样挪开，把按键拿开之后简单的工作就完成了。



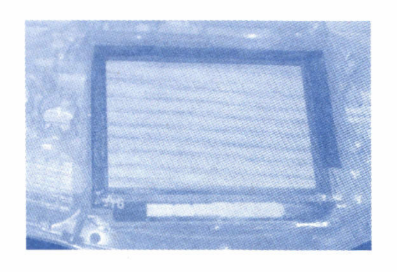




接下来可要小心了，那个灰色的泡沫塑料状物体所覆盖的就是GBA的LCD显示器，显示器紧密得粘在一圈黑色的塑料上（就是有Gameboy标志的那圈黑色的东西）。Afterburner工具包里所带的塑料片就是用来把LCD撬开的，一句话，胆大心细。



现在要把那外壳的塑料屏幕下的一片塑料片那掉，就是在Start/Select右边的地方……这一步大家最好还是看看说明书怎么做的，那样比较清楚。

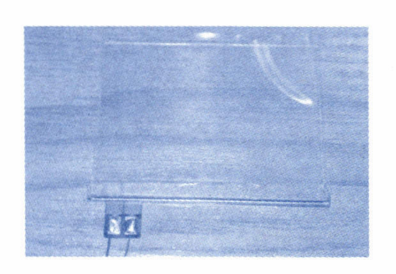


Step 3

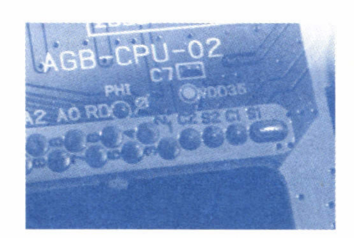
目前为止，分解工作统统做完了，然后要做的就是把放反射薄膜粘到ＬＣＤ 屏幕上去。要注意的一点是，放反射薄膜是有一定粘性的，而且正反两边都由两片塑料薄膜贴住，粘到ＬＣＤ 上时，请注意正反面不要颠倒（反面也有粘性，只不过没有正面强，把正面正确得粘上后不要把反面撕掉（下面就会知道为什么）。还有要注意的就是粘到ＬＣＤ 上面后，如果有气泡留在夹层间的话可以用附带的塑料片把气泡慢慢得刮出来（这就是为什么）。

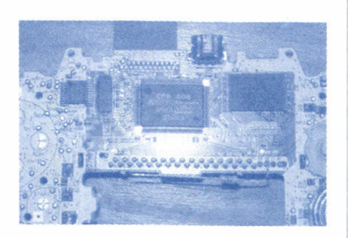
Step 4

以下就是真正的照明系统的样子，塑料片本身不发光，仅仅是顶部和底部的小灯管发光。现在将要把两根导线焊接到灯的底部上，黑色的那根焊在左边，红色的焊在右面。

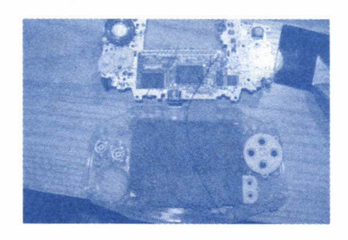


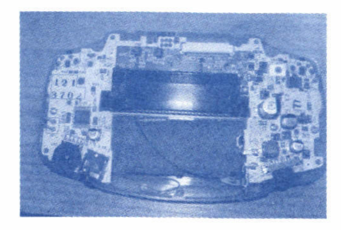
把导线连到灯上去了之后，就要焊接电阻了，看下图的主板，有一排焊接点，其中有一个是Ｓ２，把电阻的一头接到这里，把另一头如图所示得空在那里。





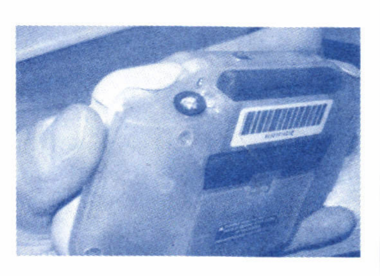
然后把红色导线和电阻的空的那一头连接起来，把黑色导线和ＧＢＡ的接地点连起来。接地点就是焊电阻的那排焊点中，左边最大的一块焊点。最后合上ＧＢＡ的盖子，你就完成了。





Step 5

不过还有，在Afterburner里还有一个小小的电位器，是用来调节光的明暗和开关的。说明书上建议把电位器如图所示装在顶部。要是它工作的话应该把照明灯的红色导线接到Pin2位置，同时把本来连接红色导线的电阻器一端接到pin1。



图上的位置要求把顶部钻一个洞……大家要小心一点，太恐怖了……



在早前的两个月时间里我们在杂志社里挣扎，面临着很多困难，我们不知道ET能否继续生存下去。相信ET迷也纷纷对我们失望，但是我们从来没有放弃过，一次机遇让我们获得了再生的机会，非常感谢秋天、KLK等模拟界人士的大力支持，请读者再次相信我们，我们今后必定不负所望，将全力以付，做到最好，打造全国最强最专业的模拟杂志。

by 文武

最近的天气可谓是十分难以触摸，一时天朗气清，一时又狂风暴雨，阴晴不定的天气正好比喻了最近两个月来杂志社的经历。不过，无论如何的变化，我总是相信希望在明天这个道理的。ET这几年来也经历了不少的风雨，到现在依然是屹立不倒，只要我们更加的努力必定会有回报的！！

by 原石

窗外的盛夏天气，就象ET编辑的心一样火热。虽然有AOG、有EN等各种“东西”来挖ET的墙角，但是，这也从另外一个方面反映了“ET”，这个被大家所接受所喜欢的刊物，其不灭的生命力，以及与ET一起成长的读者也拥有的一颗火热的心。

老是在想，对于我们可爱的读者，我们要如何报答？我能想到的，就只有继续保持一颗火热的心了。

杂志制作完成了，吃雪糕去咯！玩DC模拟器去咯！

by 隐藏

刚从网络上down了一部电影，故事背景和表现手法都和生化危机相复合。影片中的血腥暴力镜头更是基本达到了生化游戏中的效果。强力推荐大家也看看，片名是《dawn of the dead》，感觉比生化电影好看多了。

by 寒羽



主编隐藏人的北京游记



◀阳光灿烂的一个下午。

隐藏人来到了北京出差，在离开北京西站的一刻，发现太阳公公正在拼命爆发他的Power，隐藏人见无处隐藏，只好躲进KFC，等待救援。



◀另外一个阳光灿烂的下午。

隐藏人和北京的某模拟器高手进行了聚会，在一下午神侃后，双方就晚饭问题产生了争执，最终达成共识，一块来到了北京最大规模、最著名、最有气氛的"食府"－－麦当劳，晚饭就这样快乐的解决了！.



◀一个中午，还好，不太热。

隐藏人和北京的ET读者碰头，大家就ET的发展各抒己见，还大吃一顿东北菜，感觉真不错，期待下次能进行更大规模的读者聚会啦！大家说呢？

◀拜拜。

隐藏人结束了北京之行，依依不舍，对北京更多的认识是："大"，太大了，坐车真辛苦，希望尽快建好更多地铁，并且，不要有恼人的风沙，一嘴沙子真不好受。



光盘内容介绍

www.EMUTIME.COM

VOL.27

DC名作：

DaytonaUSA2001



ikaruga



MarvelVsCapcom2

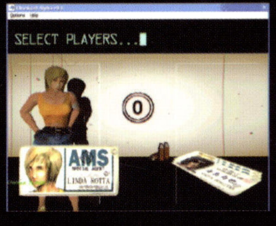


Cannonspike



REZ

ZombieRevenge



GBA游戏：

哈利波特与阿兹卡班的逃犯
东京魔人学院—符咒封禄
豆仔口袋方块
古惑狼与紫色宝贝龙
宝贝龙与橙色古惑狼
卡片决斗高手—永恒的传说
终极卡片游戏
茶茶丸Jr.传承记
荣誉勋章—渗透者
光明力量—暗黑龙的复活
米老鼠—口袋旅游胜地
马里奥高尔夫巡回赛
特鲁尼克大冒险3
—不思议的迷宫
超级中国人1/2
BB球
俏皮宠物
蜘蛛侠2
游戏王8—破 之大邪神
马里奥对大金刚



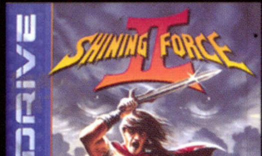


卡比之星—镜之大迷宫
环游世界80天
迪士尼麻辣女孩2

李可文纪念作品集

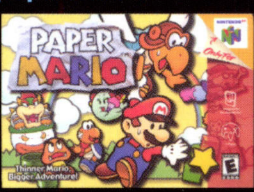
光明力量系之谱：

gg版 ss版 md版 mdcd版



mame083游戏

papermario



格斗中国hack作品

拳王2003正版



ISBN 7-88833-362-1
9 787888 333628 >

模拟时代.com VOL.27
ISBN 7—88833—362—1
吉林音像出版社 出版

光盘定价：人民币13.8元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售。